MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

¡¡Cumplimos un año!!

Y para celebrarlo tenemos:

EN PRIMICIA:
SLAM DUNK
PAPUWA-KUN
UROTSUKIDOJI III
DRAGON BALL:
Songoku Vs. Vegeta
Vegeta Vs. Buu
Súper Goku 3
Gotranks Vs. Buu
RANMA 1/2:
Ranma Vs. Habu
¿La muerte de Ryoga?
PROMISE
SILENT KNIGHT
LENSMAN
STREET FIGHTER II
BUBBLEGUM CRISIS
VIDEO GIRL AI
ULTIMATE TEACHER
CONSOLAS:
Dragon Ball Z3
Ranma 1/2 IV
Y MUCHO MÁS...

Nº4
250 ptas
52 páginas



ÍNDICE

FE DE ERRATAS

Para empezar, corregir los errores que cometimos en el anterior número de **Minami** que, afortunadamente, fueron poquitos (¡¡cada vez cometemos menos, esto promete!!).

Primero, un error de la propia **Fe de erratas** del pasado número, y es que **Kurama** de **Yu Yu Hakusho** no se puede transformar en chica sino en gato (aunque tiene una pinta de tía que tira de espaldas).

Esto no es un error, es que no sabía dónde meterlo; sobre la traducción de **Yu Yu Hakusho**, además de las que ya di se me ocurre otra, no tan literal pero sí con más sentido: *Carta blanca para fantasmas juguetones*. Además, el nombre del moreno de pelo corto que realiza el ataque especial con el dedo es **Yusuke**.

Uno importante, se puso **Arislan** donde tendría que estar **Arslan**, y me la trae fresca lo que digan *Manga Video* o *Blas* en persona, el título original de **La Heróica Leyenda de Arislan** es **Arslan Senki** y, si fuésemos estrictos, sería **Arusulan**, así que de **Arislan** nada, **Arslan**.

Los errores de **Dragon Ball** están corregidos en la actualización del *Dossier*.

El autor del manga original de **Urotsukidoji** es **Maeda** y no **Mareda** como por error se escribió.

En el artículo del **Capitán Tylor** nos comimos la empresa animadora, que es la **Tatsunoko**.

Al igual que antes con **Arslan**, ahora el mismo error viene con **Silent Moebius**; no es tal, es **Silent Möbius**, es sólo que esa "*ö*" se lee prácticamente "*œ*", pero en realidad es **Möbius**.

El nombre del niñato en cuyo interior está encerrado **Dark Scheider** no es **Louchie** sino **Rushe Ren Ren**, y el nombre completo de **Yoko** es **Tia Not Yoko**.

En el artículo de **Doraemon** hay varios errores en los nombres de los personajes secundarios, pero no merece la pena el espacio que cuesta corregirlos (vale, y además no los sé).

Y, por último y por supuesto, que el anterior número era el 3 y no el 4 tal y como por error puse en el cuadro del *staff*.

Bien, puesto que queda tanto espacio (eso es bueno, eso es bueno), aprovecho para pedir perdón por los errores que podamos cometer a lo largo y ancho de este extenso número.

Minami nº4 (*Septiembre 1994*): ¿De verdad os creísteis lo de que éramos un fanzine más o menos trimestral? bueno, cuando menos os queda el consuelo de saber que lo de sin ningún ánimo de lucro y puramente informativo dedicado a la difusión del mundo del cómic y la animación japoneses sí que iba en serio.

¿Quién se deja los cuernos para que esto salga a la luz...?

En el apartado de los que trabajan mucho y se desesperan un montón:
Lázaro Muñoz, Ricardo López, Juanki, Mae Fernández, Concepción Corrales, Juan Luis Sáez, Manuel y Jaime Ortega, Manuel Mª Alfaro, Gil Enrique Torres, José Ramón Rodríguez, Tatiana Khliamova, Amano Jyaku, Álvaro Díaz, Antonio Valentín, Zahaia Medina, Mª Paz Villar, Juan José y Maribel del Val Manuel

En el apartado de los que colaboran desinteresadamente:
Kayoko Takagi, Kyoko Koga, Fernando Domarco, Yakubi, Kimagure, Game-Shop, Metrópolis, Máster-Copy

En el apartado de las gracias especiales, se las lleva:
La librería Akira Cómics, pues gracias al préstamo que nos han hecho hemos podido sacar este nº4

Minami — Depósito legal *M-35203-1994* — Imprime: *Alfa Print* - C/ González Arias, 14; Tlfno: (91)4767488 — Distribuye: *Lázaro Muñoz*

Reflexiones sobre Minami

Minami *cumple un año, hace ya doce largos meses que aquel primerizo número uno vio la luz. Mucho ha llovido desde entonces, hemos progresado, hemos mejorado la maquetación, hemos conseguido más información y medios... en definitiva, hemos mejorado, o, más bien, hemos crecido.* ***Minami*** *ya no es ese fanzine que salió al mercado con miedo y sin saber cómo iba a responder la gente ante él, ahora ya tiene una cierta clientela fija y una medianamente fiable seguridad de cara al mercado.*

Pero esto no ha sido en absoluto fácil, muchos han sido los problemas que hemos tenido, que tenemos y que seguramente tendremos en el futuro, que van desde la vaguería de los que trabajamos en él hasta ex-colaboradores que se dedican a hacer correr falsos rumores sobre el fanzine, pasando por imitadores, copiones y piratas. Sin embargo nosotros, lejos de desanimarnos, seguimos con la misma fuerza e incluso más.

Estamos orgullosos de este fanzine, y día a día luchamos por conseguir que esté a la altura de lo que los aficionados piden, para ello hemos actuado siempre de cara a ponérselo todo más fácil, y en este punto hago una pausa para pasar a continuación a explicarlo mejor: En bastantes ejemplares (150) del número tres incluíamos una pequeña encuesta/formulario para que nos contarais lo que más y menos os había gustado de ***Minami*** *(ya hablaremos de dicha encuesta más adelante), en ella se formulaba la pregunta:* "El precio del fanzine te parece... Caro - Normal - Barato"*, bien, absolutamente todas las respuestas fueron "Normal", es decir, que* ***Minami*** *no os parecía caro pero tampoco barato, que estaba en lo que considerabais el precio justo para una publicación de ese tipo, ante lo cual pensé: "Si* ***Minami*** *les parece lo justito, todos esos otros fanzines que teniendo incluso menos páginas cuestan el doble les deben parecer un robo"; mas entonces muchos de esos mismos lectores me comentaban: "¿por qué no ponéis la portada a color"; ante lo cual yo alucinaba. Vamos a ver, si la calidad de* ***Minami*** *no es todo lo buena que muchas quisiéramos, si está hecho con fotocopias normales y corrientes, si la portada es en blanco y negro... ¡es precisamente para que se pueda conseguir ese precio tan bajo, si le pusiéramos portada a color tendríamos que subir el precio a esas casi 400 pelas que es lo que valen los de ese estilo y que es lo que aquí consideramos una estafa para una publicación de ese tipo!*

Mirad, nosotros pensamos que lo que importa es la información, el contenido, las letritas esas tan graciosas que hay sueltas por las páginas, y que como lo importante es lo que en sí quieren decir, y no lo bonitas que sean, no importa si no son completamente negras porque la tinta de la fotocopiadora ya empieza a gastarse y algunas salen un poquito grises, por no hablar de la famosa portada a color. A ver... ¿es que vosotros colgáis el fanzine de la pared o le ponéis un marco?, porque yo por lo menos no. Yo, que soy una de esas personas que los guarda (mucha gente los tira una vez leídos), lo dejo en la estantería con mis demás posesiones, y, hasta donde yo llego, en esa posición lo único que se ve es un lomo finísimo con un par de grapas, por lo que ahí la portada a color sirve para poco, salvo para que te hayas dejado unos cuarenta duros más al comprarte el fanzine. Resumiendo, a nosotros nos importa el contenido, y no la forma. Que un fanzine hecho a imprenta tiene mejor aspecto y quizá resulta más agradable de leer, de acuerdo pero, coge un fanzine de esos con portada a color y hazle fotocopias, entonces vende esas fotocopias a algún amigo, al cabo de un par de días habla con ese amigo, ¿verdad que sabe lo mismo que tú?, a pesar de que su fanzine estaba en blanco y negro y con fotocopias cutres, ha leído lo mismo que tú, y además por bastante menos dinero. ¿Vais captando la idea?, nosotros no tenemos nada en contra de los fanzines de esas características (ni con ningunas otras), pero pensamos que no es el modo adecuado de edición, y por eso, y salvo en el caso de que fueseis muchos los que solicitáseis la dichosa portada a color, vamos a seguir haciendo ***Minami*** *como hasta ahora, en blanco y negro y a veces puede que hasta cutre. Que intentaremos mejorar la calidad todo lo posible, por supuesto, ya se vio en el número tres, pero será siempre dentro de unos límites tolerables.*

Algo por lo que la gente nos critica mucho es por el hecho de no tener excesiva información en primicia o, cuando menos, nueva. Bueno, yo creo que sí que tenemos, y el por qué no está lleno todo el fanzine con ella es porque creemos (y en eso fui pionero) que sobre el mundo del manga y el anime se pueden decir muchas más cosas de las que se pueden en un simple comentario sobre alguna serie en concreto; además, aprovecho para aclarar que las opiniones que aquí se verán reflejadas no son ni mucho menos la verdad universal a seguir por todos, nosotros decimos simplemente lo que opinamos, y vosotros podéis estar o no de acuerdo, eso sí, pensamos que nuestras opiniones están bastante cualificadas, pero no tenéis por qué tomarlas como las únicas válidas.

Otra cosa que me hizo mucha gracia fue que mucha gente me escribía diciendo que si éramos muy buenos, que si éramos muy malos (de estos últimos muy pocos, afortunadamente), que si éramos mejores o peores que tal otro... bueno, agradezco todos los "sois muy buenos", pero, para los de los "sois muy malos", aquí va esto: A ver si os enteráis, so songokus, de que un fanzine ***jamás*** *será malo, ni nosotros ni ninguno, eso sí, siempre y cuando sea un verdadero fanzine, o sea, siempre y cuando su función sea informar a los demás aficionados al medio (o profanos) y además lo haga sin ningún ánimo de lucro, es decir, que sea una cosa entre amigos y para amigos (pues todos los que leen un fanzine, o por lo menos* ***Minami****, pueden considerarse amigos). Si no es así, de acuerdo, pueden ser malos, pero si están hechos con la buena intención y voluntad con la que debe estar hecho un fanzine, no sólo no serán nunca malos sino que por el contrario no merecerán más que palabras de alabanza y ánimo por tal hecho, por tal "proeza".*

No puedo poner la mano en el fuego por otros fanzines, pero os garantizo que ***Minami*** *sí cumple esas premisas, y creedme que nadie conoce* ***Minami*** *mejor que yo.*

Lázaro Muñoz, padre de la criatura

¡¡¡¡FINAL FLASH!!!!

De nuevo estamos aquí para informaros de las últimas novedades acaecidas, aunque claro, dada la periodicidad que tenemos (más los inevitables retrasos), algunas noticias ya no serán tan "novedosas".

Empezamos por los canales de televisión. *Tele5* emitió de nuevo **Kimagure Orange Road**, añadiendo además al final más cosas de la serie (eso sí, con dobladores y nombres de personajes distintos para que la cosa no fuese perfecta, ¡¡si es que parece que les dé miedo hacer algo bien!!); también repusieron **Touch**, lo que hubiera sido la mejor noticia del año de no ser porque lo hicieron... ¡¡¡a las 6:45 de la mañana, las 5:45 en *Canarias*!!!... ¿pero qué tendrán estos tíos en la cabeza?, porque cerebro desde luego no; además, también repuso la serie **Free Kick (Supercampeones)**; como últimas novedades, la reposición (otra vez) de **Ganbare Kickers! (Supergol)** y la emisión de la serie **Goleadores** que, a pesar de lo que dice la gente de que es francesa, es japo (se llama **Moero! Top Striker** y es de la **Toei**), y, por cierto, es lo más parecido a **Campeones** que he visto jamás.

Su competidora *Antena3* no se queda atrás y sigue reponiendo **Ranma ½** además de emitir **The legend of Zorro**, una serie que resulta curiosa en lo que a ver las proezas del *Zorro* mezcladas con las situaciones crueles e injustas de los japoneses se refiere; también empieza a emitir, sin previo aviso (para variar), **Sailor Moon R**. Sobre esta serie hay novedades, y es que cuando mi profesora de japonés me comentó que tenía un par de capítulos de la tercera parte (llamada **(Moon Princess) Sailor Moon S**), pensé que se estaba quedando conmigo, pero no, ahí estaba, con dos nuevas guerreros, **Sailor Urano** y **Sailor Neptuno**, que son éstas de aquí:



Haruko (Sailor Urano) es la de arriba, y además de parecer un chico viste como tal, por lo que causa más de un mal entendido; y la otra es **Michiru (Sailor Neptuno)**, con un poderoso y sorprendente ataque acuático.

Además de todo lo dicho anteriormente, *Antena3* también ha vuelto a reponer **El libro de la selva**. ¡¡Y notición de ultimísima hora!!, llega... ¡¡**Yu Yu Hakusho**!!. *Antena3* la ha anunciado para septiembre o principios de octubre, claro que algo parecido hicieron con **Ranma ½**, así que cruzad los dedos. De todas formas, ¿dejarán el título o lo traducirán?, supongo que dejarán el original, pero si lo traducen a ver qué le ponen (si queréis una idea de lo que significa ya di un par en el anterior **Minami** y una traducción algo menos literal pero más lógica en este), aunque no hay que preocuparse mucho, *Antena3* no es *Tele5*, porque si fuera sí que la llamarían algo así como **Las increíbles aventuras de Yusuke** (que no sería tal sino **Borja** o **Dario**).

TVE1 y *La2* siguen tan penosas como siempre. *TVE1* incluso más porque ha empezado a emitir no sé qué chorrada de ratones súper sónicos americanos (son casi tan intragables como lo fueron en su día las *TMNT*).

Siguiendo con los canales televisivos, le toca a las autonómicas, de las cuales sólo cabe destacar **Dragon Ball** (y lo siento por los que les guste **Doraemon**, que también está siendo emitida por éstos), que en *TV3* y *Canal 9* ya han llegado a la nueva parte: **Dragon Ball Update: The New Generation** (parte que precisamente estamos comentando número a número en el *Dossier Casi Definitivo*); en *TVG* van por la transformación de **Gohan** en más que un *Súper Saiyanés*; en *Telemadrid* **Célula** acaba de terminar el estadio y están con la chorrada esa de que **Goku** ya ha salvado el mundo en más de una ocasión; y en *Canal Sur* se quedaron en la recuperación de **Goku** (lamento no poder daros información de *ETB*, pero la información no me ha llegado a tiempo (te quiero, *Correros*)).

¡Atención, *Dragonballmaníacos*!, ha aparecido una nueva AOV de **DB**, en ella ya aparecen los nuevos personajes (**Goten**, **Videl**...) y el malo parece que va a ser de nuevo **Broli**, el *Súper Saiyanés* mítico que ya apareció en **Estalla el Duelo** (ver **Minami nº3** para más referencias); también aparece en ella **Bio-Broli** (¿?), una masa informe horriblemente poderosa (tenía una foto, pero la he perdido, lo siento). El título es *Cho Senshitachi Nemurenai*, algo así como **Los Súper Guerreros no duermen**.

Volvemos a *España*, y ya toca el turno de comentar algunas de las novedades del *Salón del Cómic de Barcelona*, como por ejemplo la recopilación de los 7 primeros números de **Ranma ½** en un sólo tomo acompañado de la primera AOV de *Anime Video* al increíble precio de 3000 pelas por todo. El tomo recopilatorio no sólo está muy bien encuadernado sino que además está corregido, por lo que ahora **Ranma** ya no le dice a **Akane** que le sientan mal los pantys azules sino las braguitas azules (que en inglés "pantys" significa "bragas", ¡si es que...!) y además a **Ryoga** ya no le pregunta que qué cinturón es (pregunta totalmente incoherente y fuera de lugar puesto que **Ryoga** se entrena por su cuenta) sino que cuántas cintas lleva en el pelo. Además saca la segunda parte (por fin), incluyendo el primer número unos recortables un tanto patéticos de los que el único cuyo dibujo merece la pena es además el del único personaje que merece ser recortado y puesto para decorar la habitación (que, como todo el mundo sabe, es **Ryoga**).

Siguiendo con *Planeta*, en el *Salón del Cómic de Madrid* me confirmaron que se estaba traduciendo **Dr. Slump**, pero ahora parece que las dificultades puestas por **Shueisha** (quieren que se publique siguiendo fielmente la edición japonesa) los han echado atrás (¡¡aleluya, nos libramos de esa mierda!!).

Y de nuevo ¡¡¡hurra!!!, *Planeta* ha sacado **Horobi** de **Yoshihisa Tagami**, el genial autor de la obra maestra **Grey**, un manga de terror que hará las delicias de todos los buenos otakus y que nos hará muy difícil aguantar mes a mes sin leer la obra para poder leerla de un tirón al final (que es el único modo de disfrutar al máximo un manga, sobre todo si es uno complicado como los suelen ser los de **Yoshihisa Tagami**). Además, también ha sacado **Appleseed**, otra maravilla (bueno, si te gusta **Shirow** sí), a ver si se acostumbran.

Terminan **3X3 Ojos** y **Mai**, la primera de un modo que debería dar vergüenza a los de *Planeta*, ya que, en vez de sacar un último número con las mismas páginas que los anteriores y en el que terminase la saga que venía teniendo lugar, sacan uno con más páginas (y más caro) y en el que te ponen también el primer capítulo de la siguiente saga para que te quedes completamente a medio (¡¡manda h...!!); por su parte, **Mai** termina, bien o mal según los gustos, y ya corren rumores de una secuela. Y empiezan **Genocyher** y **Pixy Junket**, la primera se queda más colgada que **Goku** en un test de inteligencia, y la segunda es de un alumno de **Shirow**, así que os gustará si os gustan las obras de éste último, informados estáis.

Novedades del *Salón del Cómic de Barcelona* fueron también las novelas **¡Qué horror de apartamento!** y **Asguine**. Si bien la primera, de **Otomo** y **Kun**, es un poco decepcionante, la segunda, de **Masaomi Kanzaki** (el de **Xenon** y **Street Fighter II**, desmemoriados), te hace pasar el rato, si bien no le llega ni a la altura de los zapatos a su predecesora (al menos en formato, el mejor a mi entender (aunque un poquito

caro)), **Pineapple Army**. ¡¡Uyva!!, se me ha escapado lo de **SF II**, bueno, pues lo digo ya, acaba de llegar a *USA* este manga de **Kanzaki** que, la verdad, promete mucho, a pesar de que lo han coloreado y ha pasado lo que en **Gunhed**, que es que al ser un manga en blanco y negro y preparado para ello, hay viñetas con muchas tramas y tonos de grises que al colorearlas quedan fatal (porque el color en sí es bastante bueno). De todas formas, supongo que pronto podréis comprobarlo vostros mismos puesto que no creo que tarde mucho en llegar a *España*.

Por su parte, *Norma* se dedica a sacar cosas como **City Hunter**, **Kimagure Orange Road**, **Video Girl Ai** y **Black Magic**, toda una selección de obras maestras. Y ahora yo me pregunto: ¿tan difícil era, tanto costaba?, ¿acaso no se daba cuenta nadie de que era lo que todo el mundo estaba deseando?, como no creo que todos los que trabajan en las editoriales sean *songokuitos*, es decir, *tontitos*, deduzco que las negociaciones debían ser realmente terribles. Pues bien, a pesar de haber publicado semejantes maravillas, aún hay gente que se queja del modo en que se han dispuesto las páginas y viñetas (vale que al principio es un poco lío, pero en seguida te acostumbras), para esas personas lo único que puedo hacer es recomendarles otro de los títulos de *Planeta* que no he recordado antes: **Doraemon**, un manga que seguramente estará a la altura no de su edad pero sí de su coeficiente intelectual.

Siguiendo con *Norma*, parece que por fin van a sacar una obra patética para así demostrar que al fin y al cabo son humanos, el manga en cuestión será la adaptación de **Bubblegum Crisis**, es decir, una mierda (como suelen ser las adaptaciones) de una basura (como es **BC**); afortunadamente, para remediarlo sacarán **Mortal Kombat**, el cómic, y además, si antes comentaba lo de que la reemisión de **Touch** podía ser la mejor noticia del año ésta sí que lo es, puesto que *Norma* va a sacar... tachán, tachán... (suspense)... ¡¡¡**TOUCH!!!** (¡os quiero, os quiero, si alguna vez dije algo malo sobre vosotros lo retiro, os quiero, os quiero...!).

Terminamos con *Norma* diciendo que van a sacar una colección de *Rami-cards*, que son unas tarjetitas plastificadas muy bonitas, la primera serie será exclusivamente de **Dragon Ball**, esperemos que pronto se animen a sacar todas las demás que tienen (que son muchas y muy buenas).

Por cierto, todos los que pedían material japonés de *merchandising* o de lo que fuera decir que en *España* ha aparecido **Totsu Trading**, una empresa que se dedica precisamente a eso. Hay que alabar el valor de estas personas que se han atrevido a ser los primeros, con el riesgo que eso conlleva.

Y hablando de nuevas empresas, en septiembre se supone que hará su aparición **Cartoonia**, una empresa que, como **Manga Vídeo**, se dedicará a traernos películas de animación del maravilloso *País del Sol Naciente*. Este sello, en vez de traer películas del americano *Manga Video*, lo hará de *Kiseki Films*; su primer título dijeron que sería **Urotsukidoji III** (que comentamos en este mismo número) y a la que seguirían otras igualmente buenas como **Black Magic M-66**, pero la verdad es que estamos escribiendo esto a mediados de agosto y todavía no han dado señales de vida, ni propaganda ni nada, espero que lo que quieran sea dar una sorpresa, si no...

¡Ah!, para los fanáticos de **Urotsukidoji**, decir que después de la 3ª parte, **Notas del futuro**, hay otra que se llamará **La carretera del infierno** (creo).

Pasamos ahora a **Manga Vídeo**, que saca **Odin, Bubblegum Crisis I, II** y **III**... como siempre, de vez en cuando sacan cosas fabulosas, otras sacan cosas normalitas y otras cosas patéticas, creo que sería hora de que fuesen escogiendo un poco lo que van a sacar. De todas formas, **Anime** anuncia las restantes AOVs de **Dragon Ball** y de **Ranma ½** (una ya muy pronto) y **Manga** lo propio con **Heróica Leyenda de Arslan 2**.

Siguiendo con **Ranma ½**, ha salido la 3ª película (ojo, peli y no AOV) en *Japón*, el título es algo así como **Nosequé equipo Ranma contra el Fénix Legendario** (el equipo **Ranma** lo componen el propio **Ranma**, **Ryoga**, **Akane**, **Shampoo** y **Ukkyo** (me parece), y el tal *fénix* es un pajarraco ridículo que, por diversas razones, nace en la cabeza de **Kuno**, decidiendo quedarse ahí a vivir (la carátula de la peli es cojonuda, pero no tengo espacio, sorry)).

De enhorabuena deben estar los aficionados al rol (y no precisamente por el desagradable incidente de *Madrid*, que los medios de comunicación aprovecharon para dar una puñalada trapera al género), ya que *ediciones Zinco* va a sacar el fabuloso juego **Record of Lodoss War**. A ver si eso anima a quien sea a traer además las películas, porque son una maravilla.

Una cosa curiosa, hay por *Madrid* un adicto al manga/anime que se ha dedicado a decorar con spray los asientos del metro con el nombre de **Akira** (en versión original, además). Si esa persona lee esto, por favor, que se ponga en contacto con nosotros porque nos interesaría conocerlo.

Y ya que estamos con **Akira**, en **Kodansha** la propia **Yuka Ando** me dijo que **Otomo** ya ha terminado las nuevas páginas (y además me dio un tomo con ellas, que ya comentaremos en un futuro **Minami**) y en *USA* las están coloreando, puede que muy pronto podamos por fin terminar esta fabulosa serie.

Otro dato remarcable es que en *Japón* se ha suprimido un importante artículo censurador: concretamente el que prohibía sacar genitales masculinos en los mangas, por lo que de pronto ha habido una lógica explosión de pornografía masculina en dichos mangas. Algunos ejemplos: **Dragon Ball X** y **Sailor Moon X**, con dibujos tan absolutamente guarros que no reproducimos ninguno.

Y puestos a cosas raras, una tiras de prensa de **Street Fighter II** en plan de coña total. Además, dicha serie estrenará pronto su película.

Otras novedades de *Japón*, el tomo 28 de **Ranma ½** (pronto el 29), en el que vuelve a aparecer la madre de **Ranma** y en el que éste deberá enfrentarse a un joven paramilitar, y el tomo 38 de **Dragon Ball**, que llega hasta algo menos de la mitad del *Dossier Casi Definitivo* de este número.

¡Hey!, ¿sabéis que ya pueden encontrarse parejitas que no sólo comparten gustos y aficiones (en lo que a manga y anime se refiere) sino que además se conocieron gracias a ese mundo (el de manga/anime, claro).

Durante las vacaciones, muchos fanzines o han cerrado o se han ido de vacaciones, esperemos que en septiembre haya de nuevo una explosión (el verano se presta a ello).

Y hablando de fanzines, vamos con las últimas novedades llegadas a redacción:

Yakubi nº4: Se habían oído rumores de que los *yakubis* estaban acabados, que si no tenían ideas, que si no tenían información..., pues este número es una bofetada para todos esos listos, ¡¡104 páginas a 400 pelas!! Artículos de opinión, comentarios de series (**Vampire Princess Miyu, Kokowa Greenwood**...), un artículo sobre los *seiyuu* que ojalá hubiera podido conseguir yo... en definitiva, un fanzine que más te valdría pillar.

Manganime nº1: Nueva etapa, portada a color, artículos sobre **Silent Knight**, **Alita**, **City Hunter**, bandas sonoras, cultura japonesa... very, very bueno.

Video Japan Anime Fanzine: Los *JAFs* sacan un monotemático dedicado a los video-juegos, en especial a los de **Ranma ½**... súper para usuarios de consolas.

Mangazone nº14: Un número más, en este comentan **Alita**, **Street Fighter II**, *Club de fans de KOR*, reportajes sobre los Salones del Cómic de *Madrid* y *Barcelona* (por cierto, Ricky-kun y yo salimos en la foto)... very interesting.

Proyectos para el futuro

Tengo en mente un par de fanzines nuevos que, dado que siempre me estoy quejando de que nadie se arriesga, he decidido sacar pase lo que pase (además, me sentiré muy importante por haber sido pionero).

El primero se llamará **Minami Music**, y tratará, como su título indica, de música. Se comentarán bandas sonoras; se traducirán canciones (como por ejemplo las genéricas del principio de **Dragon Ball** y **Ranma ½** para que comparéis la letra con las aquí cantadas); se sacarán partituras (de, por ejemplo la melodía típica de **Ryoga** y la canción que **Son Gohan** silba en una película (por cierto lo único que vale la pena de la misma)) para que podáis interpretarlas vosotros mismos; se incluirán letras originales para que podáis hacer *karaoke*...

El segundo, y más interesante aún, será **Shojo Minami**, algo que creo que realmente será una revolución: un fanzine escrito por chicas y dirigido (principalmente) a chicas. Tengo en mente artículos "puntuando" a los protas de series (si son buenos o malos, si encantadores o insoportables, si serían buenos maridos o no...); comentando los *shojo-manga*; también tengo pensado algún artículo especialmente picante en el que una o dos chicas podrían ir conociendo a mucha gente metida en este tema (podrían hacerlo por ejemplo en algún *Salón del Cómic*), y luego los puntuarían como chicos (carácter, belleza, físico...). Pero tengo un problema para este fanzine, no tengo bastantes chicas, así que si os animáis, ya sabéis, aquí.

Salones

Empezamos por el *Salón del Cómic de Madrid.* Trajo numerosas exposiciones y mesas redondas (cabe destacar la exposición de originales del joven Sergio B.V.). Como lo que interesa es el manga, vamos directamente a la mesa redonda que hubo sobre manga y anime, y en la que estuvieron (en la mesa de conferenciantes): Lorenzo Díaz (de *Planeta*), Baldo Torres (de *Totsu Trading*), Jesús Marugán (de *Mangaka*), dos tipos de la revista *Fotogramas*, Mario Ayuso (organizador) y... ¡coño!, Ricardo López y Concepción Corrales, ¿de qué me suenan?, ¡sapristi!, pero si también estaba un tal Lázaro Muñoz, que además llegó tarde el muy impresentable. Entre el público se podían encontrar a los encargados de *Yakubi*, de *Kimagure*, estaba también una chica de *Mangazone* haciendo fotos... Pues bien, con todos estos individuos se consiguieron un par de horas calentitas de discusiones y gritos en los que apenas se sacó nada en claro y en los que, desgraciadamente, de lo que más se habló fue de la política editorial de *Planeta* (a base de machacar al pobre Lorenzo, que no tenía culpa de nada). Para que os hagáis una idea, tan sólo estuve a punto de levantarme para partirle la cara a un imbécil una vez (y mira que yo soy de los que se exaltan con facilidad). Nada, se criticó la falta de valor de las editoriales a la hora sacar novedades, se habló sobre la posible decadencia del cómic americano, se trató el inexplicable auge de fanzines sobre el tema y se intentó encontrar alguna razón a por qué de pronto han aparecido tantas chicas.

En cuanto al *Salón del Cómic de Barcelona*, la verdad es que me defraudó bastante, yo me esperaba una maravilla y resultó que allí lo único que había era (tras pagar 500 pesetas del señor) una ristra de stands de tiendas vendiendo a todo ritmo. ¡Y además el visitante "de a pie", el normal por así decirlo, no tenía acceso a la zona internacional, que era la interesante. Afortunadamente yo sí tenía, y pude ver a las grandes editoriales japonesas, resultado:

- Los de **Shueisha** son unos antipáticos que no ayudaban en nada y que además no concedían entrevistas. Aún así, me las arreglé para conseguir un atisbo. Las preguntas fueron del estilo *"Han publicado numerosos mangas en España por medio de Planeta-Agostini, sin embargo ellos siempre dicen que son ustedes muy duros negociando y en cuanto tienen algún fallo editorial les echan la culpa a ustedes, ¿qué hay de cierto en eso?"*, a lo que me respondieron *"Bueno, para tener una idea medio fiable de algo que no has visto personalmente deberías al menos oír la versión de las dos partes implicadas"*. La otra pregunta fue *"Ya que todos sus mangas están teniendo tanto éxito, ¿cabría esperar algo como una sucursal de Shueisha en España"*, a lo que me contestaron *"Si tú tuvieses un proyecto de tal magnitud querrías que fuese un secreto y nadie lo supiese hasta que estuviese hecho, ¿no?"*.
- En **Kodansha** hablé con la propia **Yuka Ando**, originadora del "boom" mundial de **Akira**, quien me dijo lo de que las nuevas páginas ya estaban terminadas y con la que estuve hablando y contrastando opiniones un buen rato (sería muy largo de escribir, y tampoco fue tan trascendental).
- Desgraciadamente, cuando me acerqué a **Shogakukkan** no había nadie.

Además, pude ver un stand de algo llamado **Cartoonia** que me llamó mucho la atención y, tras enterarme de lo que era (ya he dicho antes lo que es), pude entrevistar al director, **Gustavo Campos**. Con él estuve hablando de lo que significaba su sello en lo que a que **Manga Video** ya no tenía el monopolio respectaba; sobre si las traducciones las iban a hacer de las versiones originales o inglesas (de las inglesas, desgraciadamente); de cómo funcionaría editorialmente (igual que como lo ha venido haciendo **Manga Video** hasta ahora); el modo en que iban a luchar contra las asociaciones de padres que dicen que el anime japonés es muy violento o que tiene mucho sexo (pegatinas de advertencia)... en general, una conversación bastante interesante y el amigo **Gustavo** una persona muy por la labor, ¡suerte!

Tras esto me di un paseíto por el Salón y, tras no poder comprar un peluche de **P-Chan** (se lo regalas a una chica y quedas como el mismísimo *Blas*) porque ya estaba vendido, hablar con unos cuantos encargados de unos cuantos stands (**Tomkan o Totsu Trading**), charlar un rato con el colega **Cels Piñol** y gastarme las pelas en unas cuantas pelis nuevas que vi por ahí, mágicamente me encontré en el stand de **Manga Video** entrevistando nada menos que a **Xavier Catafal**, jefazo del sello en cuestión. Tras agradecerle lo que estaba haciendo por todos los aficinados, por todos los fanzines y por **Minami** en particular, hablamos de la posibilidad de traer las versiones directamente de *Japón* (algo que parece imposible, se reparten entre **Manga Inglaterra** (todas las pelis de **Manga Video**), **AB Productions** (**Dragon Ball** y similares) y **Viz** (para **Ranma ½** y todo lo de *USA*), parece que las empresas japonesas se empiezan a interesarse a raíz del exitazo que la cosa ha tenido, pero resulta que ahora ya se han comprado los derechos de tantas películas y se tiene tanto material que sería estúpido conseguir más (aunque viniesen directamente de *Japón*) puesto que no se podría publicar, de todas formas, parece que a partir de septiembre se empezará a negociar directamente con *Japón*; pregunté si, tras *Manga*, *Anime* y *Strong* quedaba algún otro sello hermano en preparación, pero parece que no; me alegré cuando me confirmó que para los doblajes de AOVs de series se buscaría (siempre y cuando fuese posible) a los dobladores de esas mismas series (y no a otros con voces completamente distinta); entendí (aunque no me gustase) que prefiriesen público en general a fans (es decir, que hiciesen cosas como llamar a **Madoka Sabrina** en la AOV puesto que por ese nombre es por el que la conoce la mayoría de la gente), además tenía muchísima razón, normalmente los fans son los que menos compran porque... ¡ya lo tienen todo!; comentamos lo que suponía la aparición de **Cartoonia** (la necesidad de hacerlo bien puesto que ahora ya no eran los únicos); pregunté el método de selección de las películas que salían a la venta (se llevan a cabo estudios de ventas, se tienen en cuenta las peticiones de los fans, se toma como referencia el éxito de la película en cuestión en otros países, se mira si tiene serie o manga, en definitiva, una mezcla de todo); me pilló en la bronca a las portadas de las películas (aunque se me asignó el cargo de "consejero no oficial"); se discutió la posibilidad de que apareciese una revista profesional sobre el tema (algo hay en mente); en fin, que resultó también una conversación más que interesante y además **Xavier Catafal** se me mostró como una persona realmente simpática y con ganas de ayudar, sinceramente, rompía con mi imagen de lo que debía ser el director de **Manga Video** (afortundamente ya que, en vez de ser una persona fría e ingrata (como yo había imaginado), era alguien amable y siempre dispuesto a colaborar).

Después de estas entrevistas me dediqué simplemente a charlar con otros faneditores que había por allí (*Manganime*, *Yakubi*, *JAF*, *Otaku Press*, *Koyne*), y a visitar *Barcelona* con Conchi, que también vino al Salón.

Lazaryo Saeba y Amano Jyaku



—Lo siento, **Sakuragui-kun**, pero tengo novio, un jugador de baloncesto...—

—¿Habéis oído?, ¡es la chica número 50 que le da calabazas...!—

Y **Sakuragui** la emprende a cabezazos contra todo aquel que ha dicho semejante blasfemia.

Así (más o menos) empieza el tomo 1 de **Slam Dunk**, esa serie de **Takehiko Inoue** que se ha puesto muy de moda entre todos los adictos al manga. La historia es absolutamente una chorrada, mezcla de deporte y corazones rotos, como casi todas las de este tipo.

Hanamichi Sakuragui es un estudiante del instituto **Shohoku** que ostenta el récord de rechazos por parte de las chicas, aparte de que, ya que la última chica le dijo que no porque tenía un novio jugador de baloncesto, no puede ni oír nombrar a ese deporte (que sus ¿crueles? amigos usan para reírse de él). Finalmente, alguien hace un nuevo comentario sobre baloncesto pero, cuando **Sakuragui** se vuelve cabeza en ristre, descubre anonanado a la personificación de la chica de sus sueños, a su *"Dulcinea"*, **Haruko Akagui**, quien además le está tocando... ¡los músculos del brazo! (no seais malpensados).



—¡Qué alto eres!, y estás en buena forma. Podrías hacer deporte y ser un buen jugador de baloncesto—

¡Fiesta! ¡Dicho y hecho!. **Sakuragui** será un gran deportista y jugará al baloncesto. Bueno, dejémoslo en ¡dicho!, porque del dicho al hecho hay mucho trecho (Huelga decir que **Sakuragui** está que bebe los vientos (¿bebe?, yo diría que se emborracha) por **Haruko**).

En su primer intento por quedar bien al meter una canasta, **Sakuragui** (chulo él) salta tan alto que se pega contra el tablero sin colar la pelota y cae al suelo hecho polvo. La muchacha se ríe a mandíbula batiente, pero eso a él no le importa (al fin y al cabo, está enamorado).

Es entonces cuando se entera de que **Haruko** está enamorada de **Kaede Rukawa**, el que se supone el mejor jugador de todo el instituto, y al que **Sakuragui** no tiene el gusto (o disgusto) de conocer. *"Saku"* se enfurece, y entonces tres tipos lo retan en la terraza del instituto, mas cuando va allí se "topa" con un muchacho muy bien parecido y, antes de percatarse de nada, ve a los tres matones en el suelo. Se acerca al chico y se presenta, y el otro hace lo propio:

—Soy **Kaede Rukawa**—, responde mientras una herida que tiene en la cabeza sangra una y otra vez.

¡No! ¡No! ¡Nooooooooooooooooooo!

Sakuragui lo engancha por el cuello de la camisa, pero aparece **Haruko** que, al ver semejante escena, grita y le dice a **Sakuragui** que no quiere volver a verlo y que lo odia; luego se acerca a **Rukawa** y le ofrece un pañuelo, pero éste la aleja de él de mala manera, lo que enfurece a **Sakuragui**, que se acelera y le arrolla con un puñetazo brutal. **Rukawa** le responde, y al final acaban los dos a leches.





A partir de aquí, toda la manía de **Sakuragui** es entrar a formar parte del equipo y convertirse en el mejor jugador de baloncesto. El problema es que **Sakuragui** no da una, y, además, muy a menudo habla mal del baloncesto. Así es como aparece el "capitán", quien por esa razón lo reta delante de todos diciendo que no será capaz de colar ni una canasta mientras que él colará diez.

El desafío empieza mal para **Sakuragui**, ya que tropieza y, al intentar agarrarse a algo, deja al "capitán" delante de todos con los pantalones bajados (calzoncillos incluidos).

En el fondo, "el capitán del equipo de baloncesto" (que resulta ser **Takenori Akagui**, hermano mayor de **Haruko**) reconoce que el chico tiene talento y que quizás podría llegar a jugar al baloncesto, si se entrena a fondo.

El desafío continúa y, finalmente, **Sakuragui** consigue (con muchos esfuerzos) robarle el balón, pero ahora tiene que colar una canasta (se le permite que no bote el balón). Aunque parezca mentira (y es lo que parece) consigue meter el balón en la canasta. ¡Por fin!

¡Pero!, pero... entonces el capitán le dice que se niega a meterlo en el equipo, que en su equipo no hay tipos como él, que van pegando a la gente y chuleándose delante de todo el mundo. **Sakuragui** se "cabrea" y la emprende a tortas, pero entonces se entera de que una de las cosas favoritas del capitán es tenerlo todo muy limpio (el muchachito quiere hacer méritos). Limpia los vestuarios, lo pone todo como los chorros del oro, pero el capitán no cree que haya sido él y no lo admite en el equipo.

Al día siguiente, **Sakuragui** se dedica a limpiar todos los balones y la cancha de baloncesto, y los deja como si el hada madrina de *Cenicienta* hubiera pasado por allí (vamos, que ni el mayordomo del algodón conseguiría dejarlo más limpio), y esta vez, para que se sepa quién ha sido, firma en los balones.

Al final, el capitán le admite, porque ha demostrado ser un buen chico y porque va a formar un nuevo equipo. **Sakuragui** se imagina como líder del equipo, ¡cuál será su sorpresa cuando vea que uno de los nuevos jugadores del equipo es ni más ni menos que... **Rukawa**!. Todas las chicas invaden los entrenamientos para ver a **Rukawa**.

Sakuragui debe entrenar mucho más y le ponen una entrenadora muy especial (lo cierto es que *"Saku"* no sabe ni botar el balón). ¡A propósito!, a la entrenadora le gusta el capitán.

Bueno, la cosa es que **Sakuragui** hace unos entrenamientos distintos a lo normal, y con los ánimos de **Haruko** se va integrando en el equipo. Finalmente, el capitán discute con él y **Sakuragui** se enfada y empieza a golpes como de costumbre, el capitán le atiza, y **Sakuragui** termina el primer tomo de **Slam Dunk** diciendo que no jugará nunca jamás al baloncesto, que es un deporte horrible y que se va.

¿Qué os ha parecido? Era emocionante ir traduciendo el tomo poco a poco y ver que el argumento estaba lleno de sorpresas. ¿Pensábais que era como yo os lo había descrito?, yo no, desde luego.

Espero que os haya divertido el artículo, si no ha sido así, volvedlo a leer a ver si os divierte algo más, y si no os divierte tampoco... entonces coged artículo y autora y mandadlo a la porra.

P.D.: Lo último de todo era una broma, no es necesario.

Mae Fernández

DRAGON BALL ドラゴンボール

DOSSIER CASI DEFINITIVO III

Antes que nada agradecer al fanzine **Dragon Ball Magazine** la ayuda y material que me han prestado para este artículo.

AVISO: En este artículo se comentan cosas y se da información de sucesos que en *España* todavía no se han publicado o emitido, así que, si tú lo que quieres es disfrutar poco a poco viendo la serie o leyendo el manga, manteniendo así el suspense día a día, no leas este artículo y además procura no mirar demasiado los dibujos puesto que son muy reveladores.

Continuo con el **Dossier casi definitivo** que comenzó allá por el nº2, y, al igual que en el anterior, comenzaré por hacer un breve resumen.

Resumen

Célula ha muerto y la paz reina de nuevo en la tierra.

Gohan ya es todo un hombrecito (¡santo *Blas*, qué cursilada!) que reparte su tiempo entre el instituto, su hobby como *súper* héroe y "ligotear" con **Videl**, la hija de **Mister Satán**.

En estas condiciones llegamos al *XXI Gran Torneo Mundial de las Artes Marciales*, al que se presentan casi todos nuestros amigos, y que se desarrollaba tranquilamente hasta que dos servidores demoníacos, ayudados (¡¿¡voluntariamente?!?) por **Shin**, un dios de los *Kaiohs* (**Kaitos** en la ilustre traducción del manga y algunos canales autonómicos), roban el poder de **Gohan** y huyen a lo que parece ser el infierno (seguidos por nuestros héroes, claro).

Allí entablan combate (en duelos personales y singulares, por supuesto) con los señores infernales, con el resultado de que tanto **Vegeta** como **Goku** vencen a sus adversarios; ahora le toca el turno a **Gohan**.

Mientras tanto, en el torneo, los que o no están interesados en salvar el mundo o no se enteran de lo que está pasando siguen luchando, resultando que los dos últimos oponentes son **Mister Satán** y la androide **nº 18**, que se aprestan a combatir.

Fe de erratas

A lo largo de las dos anteriores entregas he cometido algunos errores que me gustaría corregir, así como aclarar un par de ideas que a la gente no le quedaron muy claras.

1.- En el más allá, **Goku** no entrena con *Gran Kaioh*, sino con *Kaioh* como siempre, lo que pasa es que *Gran Kaioh* (que es el *Kaioh* del sur) va a visitarlos.

2.- A **Gohan** los seguidores infernales lo derrotan tan fácilmente porque **Shin** lo paraliza, por eso digo que **Kibit** y **Shin** parecen malos hasta que cuentan toda la historia a nuestros héroes. Por cierto, esta historia es (es que se me pasó, lo siento):

Hace mucho tiempo, un malvado demonio brujo llamado **Bibidi** se dedicaba a destruir mundos (y a dioses *Kaiohs* como **Shin**, pues en principio había cinco y ahora sólo quedaba él), y, un buen día, por casualidad creó al monstruo definitivo, **Buu**, un ser tan sumamente poderoso y malvado que ni siquiera el propio **Bibidi** pudo controlarlo, por lo que se vio obligado a encerrarlo dentro de un huevo; fue entonces cuando **Shin** atisbó la posibilidad de deshacerse de él (de **Bibidi**), y así lo hizo, pero se le pasó por alto un detalle: su hijo, el demonio brujo **Bábidi**.

Éste planea ahora liberar a **Buu** para que así destruya la tierra y otros mundos, pero **Shin**, que notó lo que estaba pasando, se preparó para evitarlo, pues **Buu** sólo tiene una cosa en su escaso cerebro: **maldad**. Si fuera liberado...

3.- El vejete que flota se llama **Bábidi** y no *Ora* (éste es el **Bábidi** al que he hecho referencia antes). Y el demonio embutido en armadura no es **Buu** sino un tal **Pui-Pui**.

4.- Esto no es un error que cometí, es una aclaración para unos cuantos que se han dejado enredar por varios comentarios que se han hecho respecto a este suceso en cuestión:

Tranks no gana el torneo haciendo trampas, bueno, sí que hace trampa, se convierte en *súper saiyanés*, pero como **Goten** también lo había hecho antes, deciden que una trampa anula la otra y que su victoria ha sido justa. Y respecto a lo de que usa el brazo izquierdo (al final del combate, **Tranks** está tan seguro de su victoria que se compromete a no utilizar la mano izquierda (por eso, y sólo por eso, puede parecer que al final del combate va ganando **Goten**)), sí, lo usa, pero no para lanzar un golpe, sino un rayo, y como eso no es un golpe directo puesto que para lanzar energía da igual la zona, no se considera trampa, así que nada de que "*claro, con trampas*" o de que "*de tal palo tal astilla*", es más, esto último es totalmente absurdo, **Vegeta** jamás ha hecho trampa en un combate, es un auténtico guerrero con honor en la lucha, así que, los que difundisteis esos rumores, a ver si aprendéis a ver/leer/deducir.

XVIII-El vencedor del Torneo

Mister Satán está con diarrea acelerada de ver contra quién tiene que enfrentarse, cuando la **nº 18** se le acerca y le dice que por el doble de la cantidad del primer premio le deja ganar. Por supuesto **Mister Satán** accede, dejándose la **nº 18** golpear y, haciendo un teatro un tanto espectacular, saliéndose de la tarima. **Mister Satán** es el gran vencedor del torneo.

XIX-A lo que importa

Gohan y **Daabra** empiezan a pelear, y las fuerzas se muestran muy igualadas, pero

de pronto **Bábidi** llama a **Daabra**, quien abandona el combate y desaparece por el "hueco del ascensor".

Mientras nuestros amigos intentan averiguar cómo seguirlo, **Bábidi** revela el motivo de su llamada, su nuevo descubrimiento: **Vegeta**. **Bábidi** ha detectado el gran odio que hay en él y pretende encantarlo para unirlo así a su causa.

XX-El ser más temible del universo

De pronto, **Vegeta** se echa las manos a la cabeza y empieza a gritar, **Bábidi** está realizando el encantamiento y, aunque **Vegeta** es extraordinariamente resistente, finalmente es hechizado. El resultado es increíble, de repente **Vegeta** parece estallar y su energía alcanza niveles inimaginables.



Bábidi, pletórico, los teletransporta al estadio del torneo, donde precisamente se estaba proclamando vencedor a **Mister Satán**.

XXI-El ser más cruel del universo

Vegeta reta a **Goku**, pero éste no parece dispuesto a pelear con él, por lo que **Vegeta** lanza unos cuantos rayo (parecidos a su **Big Bang Attack** y que **Goku** no puede detener) que destrozan gran parte de las gradas y a numeroso público.

Goku se transforma en *súper saiyanés* y, aunque **Shin** intenta detenerlo, éste lo amenaza para que se aparte y se dispone a combatir contra **Vegeta**.

XXII-¿El combate más deseado?

Bábidi los teletransporta de nuevo a las puertas del infierno, y, mientras **Vegeta** y **Goku** se preparan, **Gohan** y **Shin** se introducen rápidamente en el infierno (con la esperanza de poder detener el control de **Bábidi** sobre **Vegeta**).

Pronto llegan al último nivel, y de nuevo **Gohan** se dispone a luchar contra **Daabra**.

XXIII-El combate del siglo

La pelea entre **Vegeta** y **Goku** es no apta para cardíacos, en un principio **Goku** se transforma en más que un súper saiyanés, pensando que eso echará atrás a **Vegeta**, pero, para su sorpresa, éste también lo hace;



ambos luchan con todas sus fuerzas y están muy igualados (y, además, ninguno se atreve a lanzar un golpe energético pues seguramente destruiría todo el planeta).



Mientras tanto, **Gohan** no puede con **Daabra**, pues ambos están también muy igualados.

Sin embargo, durante la pelea de **Vegeta** y **Goku**, el primero se libra del influjo de **Bábidi** para horror de éste. **Goku** se da cuenta pero, para su sorpresa, **Vegeta** insiste en pelear, por lo que **Goku** le pregunta sorprendido que por qué, y a lo que **Vegeta** responde que durante mucho tiempo, por duro que fuese su entrenamiento, no logró igualarlo, por lo que decidió guardar su odio hacia él, pero que, cuando sintió que el poder demoniaco de **Bábidi** convertiría su odio en energía, permitiéndole así alcanzar su máxima expresión, no se resistió mucho, permitiendo que **Bábidi** entrase en su mente y despertase su poder, pero sabiendo que después sería capaz de librarse del hechizo. Y, ya que ahora era el más fuerte, iba a demostrarlo venciendo al ser que más anhelaba derrotar, a su objetivo final, a él, a **Kakarot**, a **Goku**.

Y, a todo esto, **Tranks** y **Goten** se dirigen a la zona del combate.

XXIV-El resurgir de Buu

Mientras **Gohan** y **Daabra** siguen luchando, **Bábidi** descubre con sorpresa que el contador de la cápsula/huevo de **Buu** marca *pleno poder*. Excitado, lo grita a los cuatro vientos mientras del huevo empieza a surgir una extraña niebla. **Buu** está a punto de renacer.



XXV-El mejor *saiyanés*, el príncipe de la raza

Vegeta y **Goku** también sienten, a pesar de la distancia a la que se encuentran, el inmenso poder que emana del huevo, por lo que detienen el combate, y **Goku** empieza a decirle a **Vegeta** que ese poder debe ser **Buu** y que éste es un ser sumamente cruel que seguramente destruirá todo el mundo. Obviamente, eso a **Vegeta** no le importa, y no es hasta que **Goku** hace mención a **Bulma** y **Tranks** que el primero empieza a preocupare por la situación, diciendo que deben dejar para luego sus rencillas personales y encargarse juntos de esa nueva amenaza. **Goku** acepta y empieza a buscar habichuelas mágicas, en ese momento, mientras está distraído, **Vegeta** golpea implacable.

Goku no puede soportar la devastadora fuerza de **Vegeta** y la única razón por la que no cae muerto es porque ya lo está, quedando únicamente inconsciente.

Para sorpresa de todos (yo el primero), **Vegeta** dice ser el responsable de la resurrección de **Buu**, por lo que es tarea suya librarse de él; se toma una habichuela mágica y parte hacia donde está el demonio.

XXVI-El destructor de mundos

Finalmente la niebla da paso a un ridículo y amorfo personajillo rosa (es enorme, pero es que sus pañales denotan lo joven que es) que, lo primero que hace es, para sorpresa de sus resurrectores, atacar a **Daabra**.



No tiene problemas para derrotarlo, y acto seguido se encara con **Shin** y **Gohan**, a los que también derrota fácilmente, arrojando además al último muy lejos.

Sin embargo, cuando está a punto de matar a **Shin**, **Daabra** lo ataca por la espalda clavándole un arpón.

Entre tanto, **Tranks** y **Goten** llegan a la zona del combate, quedándose en la zona donde están los cuerpos petrificados de **Piccolo** y **Kulilin**. Tonteando y jugueteando, **Tranks** empuja la estatua de **Piccolo**, que cae y se hace pedazos (para angustia de **Tranks**).



XXVII-La última esperanza del planeta

Para sorpresa de todos, a **Buu** el arpón lo le hace absolutamente nada, se lo quita, se encara con **Daabra**, lo transforma en una galleta y se lo come.

Con esto, **Piccolo** y **Kulilin** vuelven a ser normales (para alivio de **Tranks**), aunque no se atreven a entrar en la zona de combate.

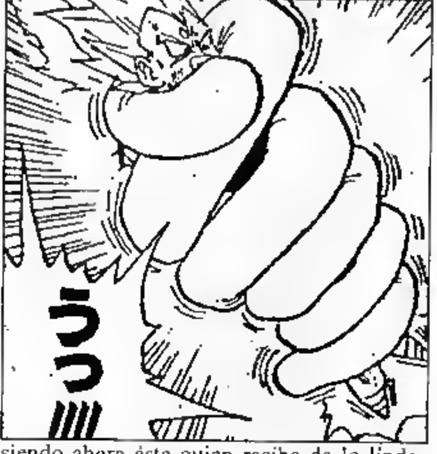
Gohan y **Shin** están completamente derrotados, **Buu** ríe y se dispone a comerse a **Shin** (previa transformación en galleta), **Bábidi** está eufórico y, de pronto, una explosión y un fuerte destello de luz dan lugar a **Vegeta**. A **Bábidi** le cambia la cara y **Buu** deja de reír.

XXVIII-El príncipe de los demonios contra el príncipe de los saiyaneses

Vegeta no pierde el tiempo e inmediatamente se lanza sobre **Buu**, a quien, por primera vez, parecen afectarle los golpes (de hecho, el amigo **Vegeta** lo pone a caldo, ¡¡vaya ensalda de hxxxxxs!!).



Sin embargo, parece que ni siquiera la invencible potencia de **Vegeta** es suficiente contra **Buu**, y tras un momento de dominio, una distracción de **Vegeta** permite a **Buu** realizar un súper ataque que le inutiliza un brazo al príncipe de los *saiyaneses*. Entonces, **Buu** se arranca una parte de su cuerpo y la enrolla alrededor de **Vegeta**,



siendo ahora éste quien recibe de lo lindo, pero entonces **Tranks** (que no aguantaba más) ataca a **Buu** y **Goten** libera a **Vegeta** quien, tras hablar cariñosamente a su hijo y sonreír (por primera vez en el manga, o al menos que yo haya visto, aclarando, eso sí, que me refiero a una risa afectiva y paternal, a una auténtica sonrisa, y no a las que suele poner de vanidad, socarronería o desprecio),



golpea a éste suavemente en la nuca y dejándolo inconsciente; después hace lo propio con **Goten** (aunque sin tanta delicadeza) y llama a **Piccolo** (que se había acercado (al desaparecer momentáneamente **Buu** por el golpe de **Tranks**) para matar a **Bábidi**, a quien parte en dos de un golpe (aunque no lo mata)) para que se los lleve lejos de allí. **Piccolo** adivina sus intenciones y le pregunta que si va a morir, a lo que **Vegeta** responde algo así como que no importa, que podrá volver con el aro encima como **Kakarot** (creo que dice como el tonto de **Kakarot**), **Piccolo** le advierte que eso es sólo para las personas puras de corazón y que seguramente él no podrá hacerlo, a lo que **Vegeta** responde que no importa y que se vaya porque llega **Buu**.

XXIX-El heróico final del príncipe de los saiyaneses

Vegeta concentra energía y deja que **Buu** se acerque, momento en el que proyecta un súper ataque final, un rayo energético de magnitudes inimaginables que destroza a **Buu** y a punto está de matar a **Bábidi**, pero éste levanta en el último momento un campo de fuerza.

Sin embargo, **Vegeta** ha concentrado demasiada energía y su cuerpo no lo resiste, cristalizándose y rompiéndose en mil pedazos contra el suelo.

Vegeta ha muerto, un minuto de silencio.

(...)

XXX-Todo está perdido

Piccolo se acerca para rematar a **Bábidi**, descubriendo con horror que los pedacitos de **Buu** se transforman en **Buus** pequeñitos que empiezan a unirse formando de nuevo el cuerpo original (más o menos como el **T1000** de **Terminator 2**). **Piccolo** huye despavorido llevándose a **Goten** y **Tranks** al palacio de **Dios** y dando por muertos a **Gohan** y **Shin** mientras el renacido **Buu** cura a **Bábidi**. Los malos siguen vivos mientras que el único que tenía una posibilidad contra él está muerto (y, por descontado, no me refiero al imbécil de **Kakarot**).

XXXI-Relleno

Goku despierta pero, viendo que **Vegeta** no pudo nada contra **Buu** deduce (por increíble que parezca) que un guerrero de 2ª inferior y despreciable como es él no podrá hacer nada tampoco, así que también se va al palacio de **Dios**.

Su tiempo se acaba (afortunadamente para los lectores), y entonces revela que durante su estancia en el *más allá* aprendió una técnica de un habitante del planeta **Metamol** que permite a dos guerreros fusionarse (algo así como lo que hicieron **Piccolo** y **Nail**) para formar a un guerrero de la leche. Pero hay un problema: sólo hay dos personas a la altura para crear a un ser capaz de enfrentarse a **Buu**, que son **Vegeta** y él mismo, pero ambos están muertos, así que, puesto que ni **Piccolo** ni nadie da la talla y **Gohan** se supone muerto (aunque, la

verdad, ese mamón tampoco da la talla) deciden que sean **Tranks** y **Goten** quienes se fusionen.

XXXII.- Un último intento

Entonces el cielo se oscurece, y es que **Bulma** ha pedido al *Dragón Sagrado* que resucite a todas las personas buenas que habían muerto ese día y que va a pedir otro (algo así como "que se mueran unos hombres muy malos"), mas **Goku** se lo impide (ya estamos con los secretitos del tipo "tengo algo planeado pero no os lo voy a decir a ver si así consigo sorprender a los ya cansados de la serie lectores").

Mientras tanto, **Kibit**, que ha resucitado gracias al deseo, encuentra moribundos a **Shin** y **Gohan**. Regenera al primero y juntos marchan en grupo y armonía (como los tres pringados que son) al *planeta de los dioses Kaioh (o* algo así) donde también regenera a **Gohan**. Entonces le proponen dominar la legendaria **Espada Z** (para todos aquellos que preguntáis, no es muy diferente de la que llevaba **Tranks**), que, original el **Toriyama** (que cada vez confirma más que está acabado), está clavada en una roca al más puro estilo **Excalibur**.

XXXIII.- La retorcida mente de Bábidi

En esos momentos **Bábidi**, sabiendo que tan sólo quedan ya unos pocos mierdecillas que puedan desbaratar sus planes, envía un mensaje telepático a todo el planeta pidiendo pistas sobre su paradero (amenazando con destrucción total si nadie colabora, claro, de hecho **Buu** se come una ciudad que había por allí, es decir, previa transformación de los habitantes en caramelos). Finalmente un encargado del torneo le da la dirección de **Tranks**.

En esos momentos, **Gohan**, que está vestido del mismo ridículo modo que los dos *kaiohs*, entrena con la **Espada Z**.

XXXIV.- La transformación del imbécil en requetelahostianés



Buu se dirige implacable hacia la *Capsule Corporation*, hogar de **Tranks**, pero es detenido por **Goku** que, ¡oh, sorpresa!, se transforma en una cosa horrible (por si era poco feo al natural) diciendo que ese es el grado 3 de *Súper Saiyanés* (¡¡¡nadie se lo esperaba!!!, ¡qué original eres, **Toriyama**!).

Esto es, vamos a ver, parece que el orden de la transformación es algo así:

1.- **Saiyanés normal.**

2.- **Súper Saiyanés 1.**- que es en lo que se transforma **Goku** en su combate contra **Freezer**.

3.- **Súper Saiyanés 2.**- que es en lo que se transforma **Gohan** en su combate contra **Célula**.

4.- **Súper Saiyanes 3.**- que es esa cosa fea de la anterior columna.

Y, a juzgar por cosas que he visto, es más que posible que todavía queden transformaciones (cada vez me sorprende más la originalidad de **Toriyama**).

XXXV.- Una nueva esperanza

No os equivoquéis, el imbécil no es la esperanza ya que, como ya había predicho, no puede nada contra **Buu**, además se le acaba el tiempo y desaparece. (¡¡¡Aleluyaaaaaaaa!!!, que dure).

¿Y **Gohan**?, por supuesto que él tampoco es la esperanza, ya que de hecho incluso se carga la **Espada Z**, menos mal que entonces aparece un vejete que dice que no será la espada sino el poder mental lo que derrote a **Buu**.



¿Entonces?, pues la esperanza son **Tranks** y **Goten**, que terminan su transformación conviritiéndose en algo muy parecido a **Vegeta**, el nombre supongo que debería ser **Gotranks**, ya que es **Tranks** quien pone la mayor parte (espero que ponga también la inteligencia, porque como domine el cerebro de **Goten**... (¡ah!. ¿pero tiene?, ¿no era igual que su padre?).

XXXVI.- El héroe mundial

Mientras todo esto tiene lugar, **Buu** se cepilla otra ciudad, pero esta en vez de comérsela la transforma en una especie de masa plastilinosa con la que se construye una casita, lugar al que llega **Mr. Satán** convencido de que podrá acabar con el malo, pero tras regalarle bombones venenosos y *Game-boys* explosivas se da cuenta de su impotencia. Aún así, consigue que **Buu** lo tome como amigo-criado y hacen buenas migas (aprovechando **Mr. Satán** para decir a **Buu** que se tumbe en el suelo y hacerse una foto como si lo hubiese vencido). A todo esto, **Tranks** y **Goten** fusionados llegan a la casita de **Buu**, pero, al señalarla en ademán superior, deshacen la técnica y tienen que volver rápidamente al palacio de *Dios*.

XXXVII.- ¿Otro malo?

Mr. Satán y **Buu** se llevan muy bien pero... bueno, todo esto no he podido verlo muy bien, pero parece ser que llega un francotirador que empieza a matar todo lo que se mueve (excepto su verdadero blanco), una de esas cosas resulta ser un perrito al que **Mr. Satán** y **Buu** tenían especial cariño. Al ver esto, el primero se enfurece y, por increíble que parezca, actúa noblemente y noquea al tirador, mientras que el segundo se cabrea tanto que empieza a desprender vapor por los poros de su cabeza. Y esto no tendría mayor repercusión si no fuera porque dicho gas parece condensarse y formar una figura (y, puesto que **Buu** parece sorprendido, no creo que sea una de esas figuritas suyas que luego se unen de nuevo con él). Ahora, ¿qué será?. Emoción, intriga, dolor de barriga.

Y por aquí va la cosa, me toca ahora hacer el balance de lo acontecido y elucubrar acerca del futuro incierto. Tenemos:

1.- Que ya queda claro que a **Gohan Toriyama** lo hizo el más fuerte de la serie únicamente porque realmente pensaba matar a **Goku** y acabar la serie (por lo que, ya que **Goku** muere, al menos deja a cambio a su hijo como el más fuerte), pero claro, la pela es la pela y la serie continúa, por lo que hay que volver a sacar a **Goku** y por tanto **Gohan** ya no es necesario, así que pondrá de excusa que durante sus estudios no ha entrenado mucho (que de hecho la pone), y volverá a poner a **Goku** de más fuerte.

2.- Que **Toriyama**, por mucho que lo intenta, no consigue que la serie vuelva a ser divertida como en sus orígenes, y la prueba está en las ridiculeces que pone como chiste que lo único que consiguen es hacerte llorar de lo puro patéticas que son. Ejemplos: la nave-mechero de **Videl**, la frase de conjuración de **Bábidi** *(paparapà)* o, más claro aún, la familia de los demonios: el padre, **Bibidi**, el hijo, **Bábidi**, la creación, **Buu**. ¿No os suena a cierta cancioncilla que cantaba no se *qué Hada Madrina* en no se qué película de *Walt Disney* (**Bibidi Bábidi Bú (o Buu)**)?

3.- Ya va por el grado 3 de *súper saiyanés*, ¿cuántos quedan?, ¿se le va a ocurrir alguna vez algo original, **Toriyama**?, ¿por qué no terminas la serie definitivamente de una vez antes de que el ya cada vez más escaso público incondicional que tienes se acabe de hartar?

4.- ¿Una esperanza?, ¿podría quizá **Toriyama** hacer algo medio original?, no sé, parece que se encamina con eso de que el poder bruto ya no es lo predominante sino que es el poder mental, pero, ¿cómo podría salir del paso elegantemente?, se me ocurren dos ideas: a) que saque a nuestros queridos viejos personajes (**Yamcha, Ten Shin Han, Kulilin**...) y les dé poder haciéndolos útiles en la lucha, b) el deseo era "todas las personas buenas", ¿incluye eso a **Vegeta**?, su final ha sido más que de héroe (desgraciadamente), así que, ¿irá al cielo o al infierno?, porque si es al cielo debería haber resucitado, ¿estará entrenando?, ¿y qué pasará con su "M" (por cierto, viene de **Ma** (= *demonio))* ahora que **Bábidi** ha muerto?, ¿será acaso **Toriyama** justo y lógico y hará que sea él quien regrese salvador en el último momento?, es la única manera que se me ocurre de que salve la historia de un modo decente (con la única excepción de que sean <u>todos</u> quienes unan sus fuerzas en el combate final contra **Buu** (quien, por cierto, debería ir creciendo ya un poquito).

Pero bueno, ya he dado lo suficiente la tabarra y, además, al fin y al cabo el futuro lo sabréis dentro de unos meses, pues en el nº5 seguiré con la apasionante historia de **Dragon Ball**, hasta entonces... ¡¡que disfrutéis la emoción de **Dragon Ball**!!

P.D.: **Vegeta**, aunque el capullo de **Toriyama** te haya hecho un padrazo y te haya quitado gran parte del encanto que antes tenías seguimos contigo.

Yamcha

(en algo tenía que trabajar ahora que Toriyama no me hace prácticamente para nada)

VIDEO GIRL Ai

Amor en VHS

De vez en cuando las editoriales de manga de este pais llamado *España* nos dan una sorpresa; algunas veces incluso resulta ser una sorpresa agradable y todo. Afortunadamente, que la serie que da titulo al artículo esté en nuestros kioskos es una de ese tipo de sorpresas.

De hecho, el que *Norma* publique **Video Girl Ai** es en mi modesta opinión el evento manga del año (al menos hasta llegar **KOR**, pero esa es otra historia)

Y eso que lo que su autor, **Masakazu Katsura**, nos ofrece es una historia de amor al viejo estilo, de esas de "chico conoce a chica y al final se enamoran", con triángulos amorosos, desengaños, celos, arrebatos, declaraciones y todo lo demás. De acuerdo que aquí la chica sale de un televisor y pasan cosas muy raras, pero vayamos por partes.

Para evitar que os vuelva a contar por enésima vez el argumento (que no sólo os lo sabéis de memoria sino que encima podéis verlo en el manga sin necesidad de intermediarios) voy a intentar meteros dentro de los personajes para que sepáis qué se cuece dentro de ellos (lo siento, todas las ideas buenas estaban ya cogidas). En primer lugar, el supuesto protagonista, **Yota Moteuchi**, aka **Motenai Yoda** (*"sinchicas"*, más o menos) al principio es el tipico "pupas" que se deja guiar en los asuntos del corazón por los libros, al menos hasta que conoce a **Ai**, una de esas cosas que siempre le ocurren al que menos se lo espera y cuando menos se lo espera. Al principio su "invitada" sólo será una fuente de problemas para él, pero eso pronto cambiará, y de no interesarle a ninguna chica pasa a estar **demasiado** solicitado (a eso se le llama pasar de un extremo a otro). Su principal virtud es preocuparse más por los demás que por él mismo; su principal defecto es que, como la mayoria de los héroes de manga, calla más de lo que deberia y siempre se le ocurre la peor idea en el peor momento. Vamos, que si no hubiera llegado **Ai** se habría quedado más sólo que la una (por cierto ¿alguien se explica cómo puede permitirse un estudiante una casa como la suya?, ¿y dónde están sus padres?).

Moemi Hayakawa no cuenta con mis simpatías, lo siento. Es una chica demasiado buenecita, que suspira por el amor de **Takashi Niimai** y no se le ocurre otra cosa que ir a llorarle sus penas al chico que la quiere, y encima no se da cuenta (pues, chica, se necesita estar ciega).

Takashi Niimai, el amigo, tampoco se gana mi apoyo. Más que nada por ser tan perfecto: buen amigo, alto, guapo, el idolo de las chicas... sólo le falta jugar bien al béisbol (o al balón prisionero, si se tercia) para llegar a ser totalmente insoportable. Si al menos fuese presumido, se le podria odiar con causa justificada, pero es que ni por esas. Cuando alguien le pegue una bofetada, me llevaré una gran alegría (es bueno ser malo): en el mundo no hay sitio para alguien tan perfecto.

Y, finalmente, la auténtica protagonista de este manga; la única, la irrepetible: **¡Ai Amano!** (si el prota fuese el *"sinchicas"*, la serie se llamaria **"Las aventuras de Moteuchi Yota"** y no **"Video Girl Ai"**).



En un principio **Ai** debía ser una *video-chica* complaciente a los deseos de sus propietarios, con un carácter tierno y dulce. Por desgracia (o por suerte, diría yo) el video de **Yota** estaba estropeado y lo que salió de la pantalla de la televisión no fue una *video-chica* sino una chica con sentimientos y emociones auténticos, no los de una muñeca programada. Se podría resumir en una sola frase diciendo que **Ai** perdió unos centímetros de busto para ganar un alma. Y gracias a eso se va enamorando de **Yota** y él de ella (no me digáis que os he reventado el final; a ver, manos arriba para ver cuántos lo sabian o se lo imaginaban).

Y sin embargo ella se esfuerza para que el chico al que quiere se vaya con otras, aunque eso le rompa el corazón, porque una *video-chica* no puede enamorarse, las consecuencias serían terribles si rompiese las reglas: de este modo, al menos uno de los dos será feliz, aunque ella quede muerta por dentro, pero de pie, como los árboles.

A mi esta serie me recuerda a **Miyuki** (aquí **Vacaciones de Verano**), con otra chica que convive con otro chico al que no puede querer, pero todos vemos que allí, en el fondo de su corazón, en ese rincón cerrado con siete llaves brilla algo... Y ella, como **Ai**, prefiere entegar a su ser amado a "la otra" antes de empezar algo que no se sabe cómo puede terminar, (tampoco seria mala idea publicar este manga para ver cómo solucionó **Adachi-sensei** este problema).

Volviendo a **VGA**, apenas me quedaria más que decir que debe estar en vuestra mangateca particular, por narices casi. Si no por lo detallado y preciso del dibujo, ni por la maestria de **Katsura** para sorprendernos con lo inesperado en la página siguiente, ni por la genial caracterización de los personajes, hacedlo al menos porque es muy difícil que nos encontremos otra vez con un manga o un tebeo que nos llegue al corazón como éste; demasiados hay que nos lo embotan o lo rompen, pero pocos, poquísimos que puedan calentárnoslo.

Y recordad que cosas como **Video Girl Ai** llegan muy de vez en cuando y suelen durar poco, así que disfrutadla al máximo, quién sabe si tendremos otra.

Jaime Ortega.

Nunca te acostarás sin saber algo más

Nuevo título para esa sección que se incluyó en el número dos como relleno y que tuvo bastante éxito, tanto que, de hecho, aquí estoy de nuevo para volver a contaros más y mejores curiosidades del lejano oriente. Bueno, al grano.

Posiblemente os haya pasado, intentando (o consiguiendo) ligar en una discoteca, que antes o después saliera la pregunta: "¿cuántos años tienes?"; es muy posible que, tras responder, la chica/o haya puesto una cara extraña, como pensando: "¡qué mayor!" o "¡qué cría/o!", ante lo cual rápidamente os habréis apresurado a arreglarlo diciendo: "ya cumplidos" o "los cumpliré dentro de poco". Bien, los japoneses no pueden hacer ese apaño, ya que su pregunta típica de interés por la edad no es: "¿cuántos años tienes?", sino "¿cuántos años cumples este año"; es decir, que no te puedes escapar.

Tres tristes tigres trigaban en tres tristes platos de trigo, un famoso trabalenguas, sin embargo, *En aquel jardín hay dos gallos...* ¿os suena a trabalenguas?, no, ¿verdad?, y sin embargo lo es, al menos en japonés, claro que en dicho idioma suena algo tal que *Ano Niwaniwa Niwaniwatoriga Iru*.

El azul oscuro sale del azul natural más azul que el azul natural, contradictorio, ¿no?, y también bonito, al menos en japonés (*Aowa Aiyoridete Aiyoriaoshi*). Esto es un refrán, y quiere decir que el alumno acaba superando al maestro.

Quizá sepáis que *onna*, mujer en japonés, tiene un *kanji* característico y muy fácil, pero quizá no sepáis que el *kanji* para definir *discusión* es dos veces el *kanji* de mujer bajo un *techo* (en realidad es sólo una línea, pero se le llama así para diferenciarlo de otros tipos de líneas y porque realmente quiere indicar que los *kanjis* implicados están dentro de una casa), es decir, que para los japoneses dos mujeres en una casa significa alboroto, algo machista, ¿no creéis?

Y ya que estamos con *kanjis*, el de hombre, *otoko*, está formado por los *kanjis* de *fuerza* y *campo*, es decir, que se supone que *hombre* en japonés es *la fuerza en el campo*, igual de machista que antes (aunque hay que tener en cuenta la época de la que datan estas cosas).

Siguiendo con los *kanjis*, ¿a que no sabíais que el *kanji* para definir *arboleda* es dos veces el *kanji* de *árbol*?, ¿y que el de *bosque* es tres veces el *kanji* de *árbol*?, pues ya lo sabéis.

Si estudiáis historia universal, veréis que el desarrollo histórico de *Japón* y *Europa* han ido muy a la par, sobre todo en la *Edad Media*, ya que en la época feudal europea también *Japón* estaba sumido en un régimen feudal. Ahora bien, si aquí el dueño de las tierras se llamaba *señor feudal*, ¿cómo se llamaba en *Japón*?. Muy mal, suspenso. (Psssst, ¡eh!, *daimyo*, de nada).

Inciso, ¿habéis escuchado la fabulosa canción de **Priss (Priscila)** en **Bubblegum Crisis 1**?, la de **Konya Wa Hurricane** (que de hecho es lo único que merece la pena de toda la película), pues eso significa *Esta noche... ¡huracán!*

Hace una año, **Minami** sólo se podía encontrar en *Albacete*, en cambio ahora también se puede encontrar en *Madrid*, *Barcelona*, *Valencia*, *Alicante* y, en menor medida y por correo, en el resto de *España*, ¿a que no sabíais eso?

Supongo que sabéis que en japonés **Ranma ½** se lee **Ranma Nibunnoichi**, ahora bien, ¿sabéis que la separación correcta de *Nibunnoichi* es **Ni Bun No Ichi** y que viene a significar algo así como *dos partido de uno*.

¿Sabíais que en *Japón* la serie **Atack You! (Dos fuera de serie)** fue un éxito total y que los clubs de voleibol femenino de escuelas e institutos se vieron desbordados de jovencitas soñadoras que deseaban emular las proezas de su heroína **Yuu (Juana)**?, de hecho, fue tal la avalancha de voleiboleras que prohibieron la reposición de la serie (no está mal).

¿Pensábais que **Dragon Ball** por llevar 38 tomos tenía muchos?, pues, efectivamente, son bastantes, pero hay algunas series, como por ejemplo otra de *Jump Comics* cuyo título es algo así como *Estación de policía de no sé dónde en el barrio nosequé de nosécuántos* (más o menos (más menos que más)) que ya lleva más de 80 tomos, y sin ser una enciclopedia, ¡casi nada!

—*¿Cómo se dice "eyaculador precoz" en japonés?*—

—...—

—*Pues... mmmmm ¡ya tá!*—

Es bastante posible que alguien os haya contado ya este chiste (malo), lo que quizá no sepáis es que tiene más parecido con la realidad de lo que seguramente pensáis, ya que en japonés "yatta!" (acentuación fonética en la última "a") significa "¡lo conseguí!", así que puede ser que para "eyaculador precoz" no, pero para "impotente"... (De todas formas, "eyaculador precoz" se dice *soo-roo*, o al menos eso pone en el diccionario).

¡Ah!, ¿queréis saber cuál es la edad media de los aficionados?, bueno, pues según los estudios y encuestas realizados por **Minami** sale que es 19'16 años, bastante superior a los 13-14 que afirman los "entendidos y expertos" de varios medios de comunicación.

Es casi seguro que todos sabéis que en *Japón* el manga se divide en dos clases: el **Shonen Manga** (o manga para chicos) y el **Shojo Manga** (o manga para chicas), lo que quizá no sepáis es que la cosa no acaba ahí, esa es la distinción más conocida y numerosa puesto que es la que se da para los adolescentes (que es el sector de lectores más numeroso), pero también hay mangas para hombres, mujeres, niños y niñas. Por ejemplo, en un manga para hombres se pueden encontrar (o al menos en los que yo tengo), entre otras cosas, las emocionantes aventuras de un intrépido oficinista que tiene que llegar a fin de mes con su escaso sueldo, lo cual no es muy fácil ya que tiene mujer y dos hijos, así que decide pedirle un osado aumento a su temible jefe; las de un padre de familia muy juerguista que se va demasiado con los amigos, por lo que su mujer empieza a ir con demasiada asiduidad a casa de un vecino amigo suyo para poder hablar con él y su hijo empieza a sacar malas notas, ¿podrá este buen hombre enmendar su error?; o las de un hombre que de joven fue muy bueno en el béisbol, por lo que se metió a profesional, pero que una vez en ese mundo no consiguió destacar (o al menos en un principio, pues ahora parece que ya empezaba a hacerse famoso). En cambio, en los manga para mujeres podemos encontrar a una pobre esposa que teme que su marido le sea infiel, para lo cual contrata a un detective privado, quien le confirma sus sospechas, por lo que ella decide pagarle con la misma moneda, y piensa en el propio detective para ello, ¿se dará cuenta a tiempo esta maravillosa mujer de que el detective le ha mentido precisamente para intentar aprovecharse de ella?; o a una sencilla secretaria enamorada del joven y guapo jefe de su empresa que se ve acosada sexualmente por su superior en la oficina. Como nota decir que los mangas para mujeres se llaman **Lady Books**. No he visto ningún otro manga para niños/as aparte de **Doraemon**, así que podéis haceros una idea de cómo son las historias.

Lazaryo Saeba



ESPADAS

De entre todos aquellas tradiciones que nos ofrece la cultura japonesa, es quizá el milenario arte de la fabricación de espadas uno de los más atractivos para nosotros. Quizá por la afinidad en cuanto al gusto por las buenas hojas y la fama de los aceros tanto españoles como del *país del Sol Naciente* es fácil encontrar en *España* gran cantidad espadas tradicionales japonesas. ¿Japonesas? Acércate a una de las muchas cuchillerías que puedes encontrar en tu ciudad y contempla cualquiera de las *katanas*, *tantos* o *wakizashis* que allí encontrarás... ¡Desengáñate! casi con toda seguridad la espada que tienes en tus manos no será una de las forjadas en las épocas anteriores a la era **Meiji**. Probablemente, ni siquiera será de origen japonés, pues hoy en día existen importantes fábricas destinadas a la fabricación de estas espadas tanto en *Alemania* como en *España*, (¡os sorprendería saber en qué parte de *España*!); eso sí, siempre según las directrices de un maestro armero de origen japonés.

LA FORJA

La forja de una buena espada japonesa es una tarea ardua y lenta. A causa de ello y por la dedicación que exige, el fabricante se dedica únicamente a la hoja; ni la empuñadura, ni la *tsuba* o guardaespada, por ejemplo, no son tarea suya y seguramente será otro artesano el que monte todos estos complementos.



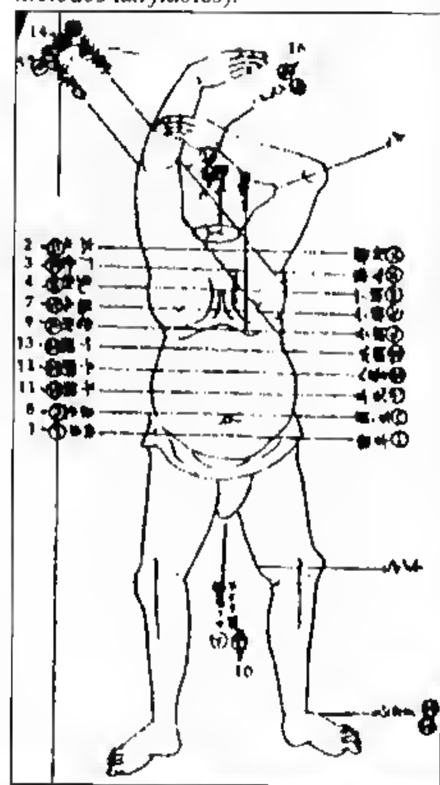
La creación de la hoja es todo un ejercicio de técnica. Para obtener una buena espada es necesario golpear el acero, aplastarlo y plegarlo repitiendo esta operación muchas veces; cada uno de los pliegues forma lo que se llama la "línea de grano", (si colocas la espada en dirección a un foco luminoso y la inclinas un poco podrás apreciarla) y el número de capas a partir del que la espada empieza a considerarse de calidad es de ¡32.478!. El acero tiene dos tipos distintos de dureza, uno fuerte en el filo, para realizar mejores cortes, y otro más blando en el resto del cuerpo de la espada para darle más flexibilidad e impedir que se rompa en el combate. Esto es muy importante, pues la espada japonesa ha sido creada principalmente para cortar, al contrario de las espadas rectas conocidas por todos nosotros, que están preparadas para golpear y clavar, por eso, en las *katanas* no encontramos el *ánima* o acanaladura central que impide que la espada recta haga el vacío en el cuerpo y no se pueda sacar. ¿Habéis apreciado el exquisito diseño del filo de la espada? es el *hamón*, un dibujo que debe acompañar a toda espada de calidad. Algunos son de gran complejidad y sus efectos y ondulaciones sólo pueden ser trazados por los mejores expertos.

Cuando la espada ha recibido su forma, es el momento de comenzar con la etapa de bruñido y lustre. Sólo esto ocupa aproximadamente unas 250 horas de trabajo, lo cual nos hace una idea de la precisión del trabajo final.

LA CALIDAD DE UNA ESPADA

La espada ya ha sido forjada, bruñida y engarzada. Ahora falta la operación final: aquí sabremos si después de todo el esfuerzo anterior, el arma dispone de todas las características que reflejan lo que la hacen especial; una perfecta curvatura, una distribución de peso perfecta y una total uniformidad en la calidad del acero. Para determinar todo esto y cientos de cualidades más existen los probadores de espadas. Este oficio es tan tradicional como el de fabricante, y tan necesario como el resto de las operaciones llevadas a cabo; tanto que en un lugar oculto de la hoja se cincelará el resultado de las pruebas junto con el nombre del espadero y fecha del temple.

Tan importante y necesaria llegó a ser la prueba de la espada que incluso se llegó a dar una batería de pruebas unificada. Este banco de pruebas se realizó incialmente sobre un palo rodeado de haces de paja de la misma resistencia que el cuerpo humano, pero a partir del periodo **Tokugawa** se escogieron métodos menos rústicos: la prueba se realizaba sobre cadáveres colgados boca abajo o reos condenados a muerte. Podéis ver los puntos en donde se debía golpear en el gráfico de abajo. (Huelga decir que hace mucho tiempo que se abandonaron estos métodos tan *fiables*).



ESPADAS LEGENDARIAS

Cada espadero de los más famosos de la historia del *Japón* difícilmente pudo forjar más de cien espadas a lo sumo, (lo que no nos sorprende en absoluto después de leer el apartado anterior), con lo cual obvio es decir que las antiguas buenas hojas escasean. Actualmente se consideran preciadas joyas cuyo precio es simplemente incalculable.



El nombre del espadero maestro entre los maestros seguramente os sonará: **Masamune**. Su nombre figura en las páginas de la historia de forma equivalente al de **Stradivarius** para el caso de los violines. Precisamente el dibujante **Masamune Shirow** ha tomado su seudónimo del nombre de este fabricante dada su gran afición por las artes marciales en general y por el kendo en particular. (¡No de una espada legendaria como algún fanzine publicaba recientemente!).

Los dossieres sobre mejores espadas existentes desde el siglo XIII desaparecieron desafortunadamente en el terremoto de *Tokio* de 1923, (Ref: *Doomed Megalopolis*. **Minami nº. 3**); por suerte, algunas de sus páginas fueron salvadas y sirven todavía de referencia para coleccionistas y tasadores. La familia **Honnami** del *Japón* está hace muchas generaciones dedicada al exquisito arte de la tasación, ininterrumpidamente durante casi 800 años. Todo esto nos da idea de cuan centenario es todo el arte que rodea a la espada.

EL KENDO

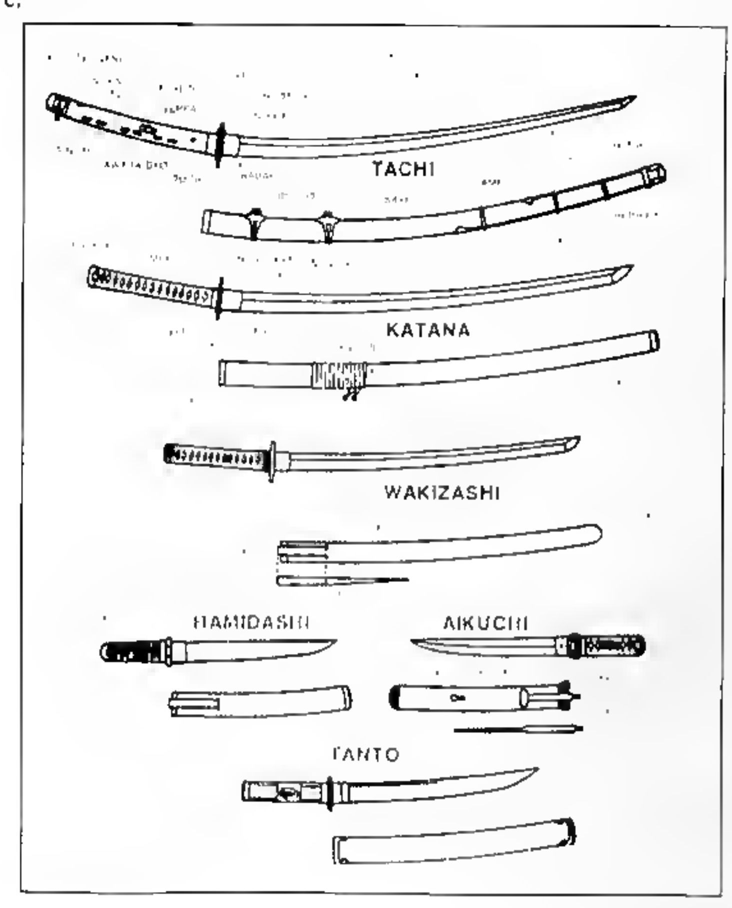
Es inevitable a la hora de hablar de la espada japonesa, hacer mención especial del kendo. Aunque inicialmente puede ser comparable a las técnicas de esgrima europeas, el kendo (de ken=espada, y do=camino) se ha convertido en uno de los deportes nacionales del *Japón*, por lo que es normal encontrar en las escuelas gran cantidad de practicantes.

La codificación de sus reglas se realizó durante el periodo Edo. En ella, los gestos básicos al golpear se realizan con cuatro gritos que indican el miembro del adversario que se va a impactar. El kendo se practica con el *Shinai* o sable de bambú en lugar de la espada de acero. El equipo del practicante se compone de *keikogi* o camisa cruzada, *hakama* o amplio pantalón en forma de falda que impide ver los movimientos de las piernas y del clásico *men* o mascarilla protectora, además de una coraza para la caja torácica conocida como *do*; a todo esto se añaden unas resistentes manoplas y el *tare* o protector de los riñones y bajo vientre.

LAS CLASES DE ESPADA

Además de la más conocida por nosotros, la *katana*, existen otros muchos tipos de espadas, sables y dagas clasificados según su tamaño y forma: la *wakizashi* o espada auxiliar es de un tamaño algo inferior que el de la katana. El *tachi* es el tipo sable de caballería japonés, algo más estilizado que la *katana* pero de mayor longitud. El *tanto* es dentro de su clase la espada más corta, tiene un tamaño algo inferior al que tenían las clásicas *gladium* romanas. Estos son los más conocidos, pero además existen otros modelos, como la *naginata* o espada antigua, de una longitud superior incluso a la del tachi. En cuanto a armas más pequeñas, encontramos los *hamidashi* y *aikuchi*, como dagas, o la *ko-gatana*, que es un estilete.

Ricardo López



Ultimate Teacher

Ultimo Profesor

No sé por qué, desde que vi reseñada esta película en el **Mangazine**, el boletín de *Mangavideo*, me entraron muchas ganas de verla. Bueno, si lo sé: la chica que aparece en la carátula de la cinta tiene un aire con mi amor platónico **Madoka Ayakuwa** (¿un truco publicitario?). Aunque luego la película no se pareciera ni de lejos a **KOR** , no me arrepiento en absoluto de haberla visto. No sé vosotros, pero yo estaba algo saturado de tanta cinta de horror y monstruos; de vez en cuando se necesita algo ligero para desengrasar y esta película es perfecta para pasar un muy buen rato. Si os digo que está en la línea de **Chicho Terremoto**, aunque con el lógico paso del tiempo, quizá os pique un poco la curiosidad y queráis verla.

La historia comienza en 1983 cuando de un laboratorio secreto (que está camuflado como una oficina de licencias matrimoniales) se escapa un especimen con el nombre clave de **XP**. Años después la preciosa **Hinako Shiratori** (¡es clavada a **Madoka**! ¡incluso pega como ella!) va a coger el autobús cuando se encuentra con un tipo gigantesco que escarba en la basura y le pregunta por la dirección del *instituto Teioh*: es **Gambachi Shinaba**, el *Profesor Definitivo*. El *instituto Teioh* es una cloaca donde han ido ha parar los estudiantes más conflictivos y peligrosos; para darle la bienvenida a su nuevo profesor le atacan tirándole todo lo que tienen a mano, incluido el mobiliario, con sus jefes **Ryuchi**, **Watanabe** y **Umekichi** (que se parece mucho a *Igor*). No obstante **Gambachi** los destroza a todos con facilidad; en ese momento llega la líder de la clase, la peor de todos, la pesadilla de los profesores, **Mado**... digo **Hinako** (¿será su prima o algo así?).

Los dos se ponen a pelear y aunque **Hinako** parece vencer (total, sólo lo tira por la ventana) **Gambachi** ataca con el bastón; para humillarla, le quita la falda, quedando al descubierto... ¡*las bragas del Minino de Terciopelo*!. Un inciso: las famosas bragas, a las que me referiré mucho de ahora en adelante, no son otra cosa que una especie de pantalones de deporte de chica ¿está claro?. Pues sigamos.

A la salida de clase, después de que la pelea al parecer acabó en tablas, **Gambachi** ataca a **Hinako** (¿será la **Madoka** de un *Universo paralelo*?) provisto esta vez con ¡unos calzoncillos azules!. Para colmo de males aparecen los enemigos jurados de la banda de **Hinako**: los *Pinballs*, que se han aliado con **Gambachi**. Una **Hinako** aterrorizada se ve rodeada por decenas o cientos de chicos, todos armados con los famosos calzoncillos azules, que bailan a su alrededor mientras hacen movimientos obscenos (¿?). **Hinako** no resiste más y huye histérica (tal vez de risa) destrozando en su camino a **Gambachi**, los *Pinballs* y todo el que se pone en su camino.

Ahora **Hinako** ha quedado avergonzada delante de todos y no quiere volver al instituto, aunque **Ryuchi** y **Watanabe** la intentan convencer. Pero mientras están hablando en un supermercado, caen en una emboscada de los *Pinballs*. **Ryuchi** y **Watanabe** son gravemente heridos y **Hinako** decide volver para tomarse venganza.

Mientras tanto las fuerzas de **Gambachi** asedian el instituo, defendido por **Umekichi** y unos pocos fieles más. Cuando **Hinako** llega al rescate los *Pinballs* intentan de nuevo el *"ataque de los calzoncillos azules"*, pero esta vez ella ni se inmuta (y cuando se pone seria se parece de verdad a **Madoka**). Todo el mundo contiene la respiración cuando **Hinako** muestra su arma secreta: unas preciosas bragas blancas de encaje. Ante esta (maravillosa) visión los *Pinballs* huyen despavoridos y las tropas de **Gambachi** se pasan en bloque a **Hinako**.

Pero **Hinako** está desfallecida: para vencer se ha tenido que poner a la altura de los malos. Le cuenta a **Umekichi** el secreto de las *Bragas del Minino de Terciopelo*: se las compró su madre para que al luchar no le cantaran eso de *"se te ven las bragas..."* . Desde entonces ella y las *Bragas* han estado unidas. Cuando **Umekichi** le trae unas de repuesto aparece **Gambachi**, pero gracias al primero, **Hinako** se las pone y se lanza a la lucha (¡es clavada a **Madoka** cuando lanza la patada voladora!).

Con una patada que hace que **Gambachi** atraviese la pared; los dos acaban en la piscina luchando. Pero en este medio **Gambachi** lleva ventaja y vence dejando inconsciente a **Hinako**.

Cuando todo parece perdido y **Gambachi** se dispone a imponer su régimen de disciplina y horror, aparece un personaje que se lleva a **Hinako**: el profesor **Karima**. En principio todos dudan de si está salvando a **Hinako** o es un pervertido, pero el profesor lo aclara todo: **Gambachi** es en realidad el **XP**, un ser mezcla de humano y de cucaracha creado por el mismo **Karima** para sobrevivir en ambientes hostiles. Ahora para detener a **Gambachi**, el profesor decidió tratarse con genes de araña y así renacer como... ¡*el Hombre Tarántula*! (¿qué os habíais imaginado?).

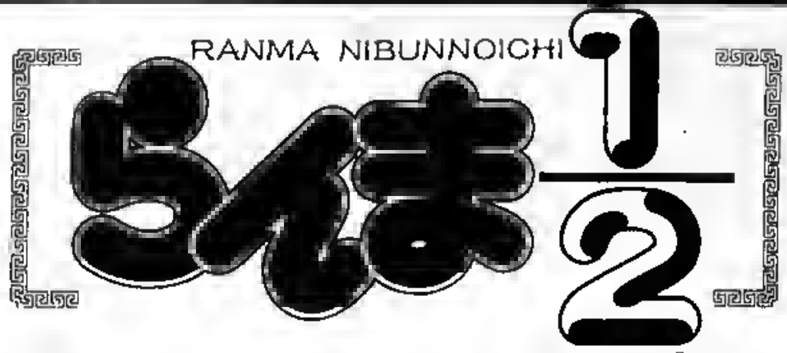
El *HT* y **Hinako**, que ya está restablecida, luchan con **Gambachi**; por fin el **XP** muere empalado en su propio bastón: una muerte horrible para un ser horrible. Y colorín colorado este cuento se ha acabado; sale el sol en el *instituto Teioh*, los heridos se recuperan y la vida parece sonreír por fin a **Hinako**... ¿o no es así?. Lo siento, pero si queréis saber el final de **Ultimate Teacher** me temo que tendréis que verla vosotros, faltaría más.

Además, contando tan sólo el argumento estoy quitando la gracia de la película, que no es tanto que la historia sea buena (que no lo es mucho), ni que la animación sea fabulosa (que no lo es tampoco), sino el absoluto desmadre en cuanto a situaciones y gente rara que sale continuamente. Cuando ves cosas como esta sólo puedes pensar: "los tíos que han hecho esto se lo deben haber pasado de miedo".

"¿Y quién ha hecho esto?", os estaréis preguntando. Bueno, la verdad es que esta peli es una completa desconocida para mí; no he encontrado la más mínima mención en las revistas japonesas o en los catálogos que tengo. Si os sirve de algo, os cuento lo que viene en la carátula; los autores de este desmadre son: **Takatsugu Yamamoto**, que se le ocurrió la idea, **Toyoo Ashida**, que le hizo caso y la dirigió, **Takashi Yamamoto** y el *Mandril Club*, que se ocupaban del *Diseño de Personajes* (así les salió). **Setsuku Ishimuzu**, que no sabía hacer otra cosa y le pusieron de *Director Artístico* y **Miyuki Otani**, que puso la música y no lo hizo mal. Todos estos convencieron a un montón de incautos que pusieron el dinero y nació la peli.

En serio, la verdad es que siento envidia de esta gentes que se dedica a lo que más le gusta (se puede ver en la película) y encima les pagan, ¡yo quiero!. Así que ya sabéis, si una tarde os ha dejado la/el novia/o, las clases han sido especialmente agobiantes, os han machacado en el trabajo o si simplemente tenéis ganas de reiros, **Hinako Shiratori** (¿será que estoy loco y empiezo a ver a **Madoka** por todas partes?) y el **Ultimate Teacher** os esperan. Pasadlo bien.

Manuel "Kimagure" Ortega



LA LUCHA POR EL AGUA MÁGICA

Ni que decir tiene que **Ranma ½** ha tenido un éxito arrollador (algunos dicen que ha superado incluso a **Dragon Ball**, lo cual sería bastante lógico ya que como serie es muy superior), por lo que todo lo editado/publicado/emitido en *España* ha sabido a poco a los otakus, es por ello que en **Minami** hemos decidido publicar una historia especialmente buena e interesante de **Ranma ½** no vista/leída en *España*. La aventura que voy a narrar transcurre a lo largo de todo el tomo 24 y principio del tomo 25 japoneses, y, puesto que la traducción es completamente fiel (una cosa, los ataques son realmente difíciles de traducir, por lo que sólo he traducido los más importantes), voy a incluir frases completas de algunos personajes, por lo que cada personaje tendrá su propio tipo de letra, así que... ¡¡¡a disfrutar con **Ranma** ½!!!

1.- Unos misteriosos personajes

Nuestra historia comienza en el **Neko Hanten**, el afamado restaurante de **Shampoo**, quien se dispone a visitar a su queridísimo **Ranma**, aunque es prevenida por su *bisabuela*, que se siente extrañamente intranquila. **Shampoo** hace caso omiso de las advertencias y coge su bicicleta sin preocupaciones. Así es como la encuentra **Moose**, quien intenta declararse de nuevo (intenta porque se declara a un buzón que habla junto a ella). Entonces un extraño objeto cae sobre ellos, afortunadamente, **Moose** consigue apartarla. Era una red, el atacante en cuestión aparece.



Una mujer...

El misterioso personaje hace ademán de querer noquear a **Shampoo** y llevársela, pero claro, **Moose** no está dispuesto a permitírselo, por lo que el extraño personaje ataca (con una rapidez sorprendente).

¡¡¡ Roo Ga Ryo Sei Dan !!!

Aparece entonces **Akane**, que vuelve a casa después de clase y que está a punto de encontrarse con **Ryoga**, quien una vez más parece dispuesto a declararse, pero no puede hacerlo porque otro misterioso personaje aparece de modo arrollador.



¿U... una mujer?

Este bizarro personaje también parece dispuesto a llevarse a **Akane**, pero claro, **Ryoga** no va a consentir semejante cosa, y ataca. Obviamente, el extraño responde.

A continuacón llega **Ranma**, que se encuentra a **Ryoga** tirado en el suelo, lo despierta (no demasiado delicadamente), y, tras relatarle los hechos se van, encontrándose por el camino a **Moose** (también hecho polvo), quien igualmente relata lo sucedido.

Cambio de escenario, y nos encontramos de nuevo en el restaurante de **Shampoo**, donde **Cologne** está hablando con un misterioso encapuchado cuando aparecen los dos misteriosos personajes (se llaman **Raim** y **Mist**) con sus respectivas "conquistas".

Habu-*Sama* ¡Hemos traído chicas!

Sin embargo al tal **Habu** (el encapuchado) no parece hacerle feliz la noticia, y, tras echarles una bronca, coge a **Akane** y la arroja despectivamente, justo a tiempo para que la recoja **Ranma**, que acaba de llegar junto con **Ryoga** y **Moose**. Indignado, **Ranma** ataca.

¡¡¡No lo hagas!!!

(Nota: En todo momento, **Raim** y **Mist** llaman a **Habu** **Habu**-*Sama*. *Sama* es el sufijo que denota máximo respeto, pero, puesto que en español no existiría un término adecuado (salvo quizá señor), lo omitiré)

2.- La Señora del Dragón

La advertencia de **Cologne** llega tarde, y **Ranma** se lanza contra **Habu**. Éste se deshace rápidamente de él, pero **Ranma** vuelve al ataque y, aunque también sale malparado, consigue al menos quitarle a **Habu** la capa, mostrándose, para sorpresa de todos, que es una chica.

Habu se enfada de verdad, y **Ranma** sufre las consecuencias: ante el asombro de todos, **Habu** realiza su ataque.



¡¡Hi Gui Ryo Sei Hi Sho!!

Tras el ataque, **Ranma** cae sobre un cubo de agua transformándose (para sorpresa de los tres extraños), pero entonces **Habu** se ríe y pide a **Mist** la

Jarra para cerrar (que no corra) el agua. Aunque **Cologne** intenta impedirlo, **Habu** moja a **Ranma** con agua de esa extraña jarra y se marcha junto con sus secuaces, dejando tras de sí a **Ranma** noqueado y a todos los demás impresionados por su fuerza (y la de sus servidores). Cuando las cosas se calman un poco, **Cologne** cuenta la historia:

Habu y sus secuaces provienen de una estirpe de grandes luchadores de China, una raza de grandes guerreros pero que tenían el problema de que entre ellos no había mujeres, por lo que tuvieron que mezclarse con animales; previo arrajamiento en una mística fuente china de la que habían oído hablar en la que todo lo que caía se convertía en una mujer.

Así, **Mist** es el *Señor del Lobo*, **Raim** el *Señor del Tigre* y **Habu**, líder de la tribu, es la *Señora del Dragón*.

Esa noche, en casa de la familia **Tendo**, un grito desgarrador sesga el aire. Su origen: **Ranma**; está en el baño, con agua caliente, y sigue siendo chica.

3.- Empieza la aventura

La jarra para cerrar el agua, con lo que te ha mojado Habu, es un recipiente mágico que anula los efectos del agua mágica de las fuentes, así, cuando conseguían que un animal se transformara en chica, la mojaban con agua mágica para impedir que al contacto con el agua caliente se transformar de nuevo en animal...

¡¿¡Cómo puede deshacerse el efecto!?!

El único modo de contrarrestar el efecto de la jarra para cerrar el agua es con la Tetera para abrir (que corra) el agua, que es precisamente lo que están buscando Habu y sus secuaces.

Ranma comienza a hacer el equipaje.

¿No pensarás ir tú solo, verdad?

No te preocupes, nosotros te acompañaremos

De esta forma, **Ryoga** y **Moose** se apuntan al viaje, en sus mentes, una idea clara, usar la ***Tetera para abrir el agua*** para no volver a transformarse nunca más y deshacerse después de **Ranma**.

Durante los preparativos, **Akane** y **Ranma** empiezan a hablar tiernamente, pero son interrumpidos escandalosamente por el padre de ésta; así, llega el momento de partir.

¡¡Vamos **Ranma**!!
¡Adelante!



4.-En busca de Habu

Tras largos días de búsqueda, finalmente, **Ranma** descubre por casualidad a **Habu** mientras se estaba bañando. Rápidamente la ataca, pero **Habu** insiste en que la deje vestirse y en que ella misma se vista (pues **Ranma** pierde su ropa durante el primer ataque). Sorprendido por este extraño ataque de pudor, **Ranma** piensa que con **Habu** pasa algo raro, pero pronto vuelve de lleno al combate y, aunque consigue evitar el efecto del *Ryo Sei Hi Sho*, pierde el combate.

Después de esto **Habu** y sus secuaces reemprenden la marcha, al igual que **Ranma**, **Ryoga** y **Moose** poco después.

5.- La montaña mágica

Preguntando, nuestros amigos consiguen por fin dar con la pista de **Habu**, quien parece dirigirse hacia una extraña y misteriosa montaña, en la cual, según dicen, hay unos peligrosísimos chimpancés que atacan a todo aquel que intenta escalarla.

Efectivamente, en la montaña **Habu** y sus secuaces son atacados por los chimpancés, pero, concentrando sus energías, consiguen asustarlos.



Nuestros amigos intentan, cuando llegan, hacer lo mismo, pero el efecto no es exactamente el mismo.



Habu y sus secuaces se guían con la ***jarra para cerrar el agua***, cuyo cazo sobre el borde de la jarra hace las veces de brújula; y así es como, una vez que **Habu** está cansado ordena a **Raim** y **Mist** buscar mientras ella duerme, nuestros amigos los encuentran. Rápidamente, **Ryoga** y **Moose** dejan inconsciente a **Ranma**, saliendo al encuentro de los dos luchadores y preparándose para pelear.



6.- La suerte de Ryoga

Inmediatamente **Ryoga** se encara con **Raim** y **Moose** con **Mist**, descubriendo el primero que **Raim** es más fuerte que él y el segundo que **Mist** es mucho más rápido y ágil que él...

. Rapidez... sí, eso es, a base de luchar con **Ranma** me he vuelto muy fuerte, y, además, ya tengo más fuerza que él, por eso cuando peleamos él emplea su mayor velocidad...

Ryoga empieza a dominar claramente a **Raim**; mientras tanto, **Moose** tiene problemas.

Es más rápido que yo... igual que **Ranma**, claro que... precisamente luchando contra él me he vuelto muy fuerte, debo pensar...

¡¡¡Mira, una mujer!!!

¿¿¡Dónde?!?

Muuzu tiene ganado el combate, y golpea a **Mist** lanzándolo por el aire, con la mala fortuna de ir a golpear por la espalda a **Ryoga**, que se distrae echándole la bronca y recibe de lleno un súper ataque de **Raim**, por esto, por el recuerdo de que **Raim** ya lo venció una vez y además delante de **Akane** y pensando que tiene que conseguir la jarra a toda costa si quiere volver a ser un hombre para siempre, se pone nervioso y lanza un ataque estúpido abalanzándose sobre él, arrojándose directamente sobre el puño de **Raim**.

Moose acaba de atar a **Mist** a un árbol, cuando de pronto siente algo extraño, mira y, para su sorpresa, se encuentra a **Raim** con **Ryoga** cogido del cuello, colgando, ahogándose...

Akan...



Un escalofrío despierta a **Ranma**, quien de pronto siente la necesidad de correr hacia la zona del combate, mientras que, muy lejos, a **Akane** se le rompe un vaso. "¿Será un mal presagio?", piensa.

¿Cómo?, ¿qué pasa aquí, qué es lo que está pasando?

¡¡¡Ryogaaaaaa!!!



CONTINUARÁ...

Los buenos:

Ranma Ryoga Moose

Los malos:

Habu Raim Mist

Los demás:

Cologne

Vale, es una cerdada dejarlo así, pero tranquilos, en el nº5 tendréis la apasionante conclusión de esta fabulosa historia, y tranquilos, porque... bueno, no tan tranquilos pues... ¿conseguirá **Moose** vencer a **Raim**?, y **Ranma**, ¿conseguirá la ***Tetera para abrir el agua***?, ¿y vencer a **Habu**?, ¿y cuál es el misterioso secreto de **Habu** (aquí no se puede expresar bien, pero si te lees el manga se ve claramente que con **Habu** pasa algo raro)?, y, aunque consigan todo esto, ¿estará su victoria (y por tanto venganza) a la altura de la afrenta?

De esta historia, por lo que sé, hay también una AOV, y creedme que la historia la merece, pues, además de lo interesante y emocionante que es de por sí, tiene además un hecho súper importante como es el tragico final de uno de los personajes principales. De todas formas, la historia es una maravilla, y no penséis ni por un momento que por el hecho de tener un guión *"serio y trascendental"* para los personajes no tiene humor, pues es desternillante ver cómo **Raim** y **Mist** (que no han visto a una chica en su vida) espían a su jefa cuando se baña, no se atreven a pedir comida en las tiendas porque están cortados ante la dependienta, o incluso que la palabra que más usan (ambos) es **teta**; por no hablar del viaje, vivencias y convivencias de **Ranma**, **Ryoga** y **Moose**, que tampoco tienen desperdicio.

Como conclusión, decir sólo que recomiendo esta historia a todo el mundo y que, dado que aquí al tomo 24 llegaremos (es un decir, claro) en un futuro no demasiado cercano, sale rentable comprárselo incluso japonés, por no hablar de que mataría por la AOV.

Lazaryoga Hibiki



Nunca te olvideremos



Ése es el nombre de la cinta de **Ranma ½** que ha sacado hace poco *Manga Video*. En ella nos encontramos nada menos que dos AOVs japonesas: **La maldición de la doble joya** y **Las Navidades movidas de la familia Tendo**.

La primera historia nos cuenta cómo **Shampoo** encuentra entre la montaña de objetos mágicos de su bisabuela una joya que tiene una extraña particularidad: cuando se pone correctamente, exalta los sentimientos de amor que una persona siente hacia otra; pero si se coloca de un modo inverso, convierte esos buenos sentimientos en un odio profundo hacia la persona en cuestión.

Así es como **Shampoo** se coloca la joya, de la manera incorrecta, por lo que acto seguido su amor hacia **Ranma** se convierte en el más profundo odio. Cuando **Ranma** descubre esto, su ego machista no puede soportarlo porque piensa que ha perdido su toque con las mujeres, por lo que pone todo su empeño en que **Shampoo** vuelva a enamorarse de él, claro que...

La segunda historia es una típica historia navideña, con sucesos mágicos, reuniones multitudinarias de personajes y declaraciones de sentimientos.

Mientras que la primera historia es bastante divertida, amena y agradable de ver, la segunda es un coñazo casi inaguantable, por lo que una historia compensa la otra y la cinta en general resulta normalilla, es decir, es buena pero sin ser nada del otro mundo, esperemos que las siguientes entregas (si no me equivoco la *del concurso de cocina* y la de la sorprendente **Hinako**) sean mejores.

Lazaryoga Hibiki

PAPUWA-KUN

¿El hijo secreto de Goku?

Posiblemente muchos de vosotros hayáis visto en algún **Animage** o **Newtype**, dibujos, hojas de estilo o escenas de una serie llamada algo así como "**Papuwa**"; también seguramente acto seguido os hayáis preguntado: ¿pero **Toriyama** ha hecho otra serie y no me he enterado?. Pero luego buscas entre los títulos de crédito su nombre (o el del **Bird Studio**, que es lo mismo) y no aparece por ningún lado. Así que ¿dónde está el truco?. La verdad es que por más que hemos buscado y rebuscado, no hemos podido encontrar relación alguna entre el papá de **Goku** y **Ami Shibata**, la creadora de **Nangoku Shonen Papuwa-kun**, que es lo mismo que "***El chico de las Tierras***



del Sur Papuwa" (y no "*de los Mares del Sur*" como a veces traducen los americanos), la serie que os vamos a comentar. De **Papuwa** os podemos decir que en el principio, como casi todas, fue un manga, para luego pasar a serie de TV. El primero empezó a publicarse en la revista **Gagan Shonen Monthly**, de la editorial **Enix** (sí, no pongáis esas caras que eso es lo que pone en la cubierta del manga) allá por el año 92 y luego fue recopilada en la colección **Gagan Comics** (¡vale ya de cachondeo, que va en serio!). Por lo tanto nos encontramos con una serie que no ha salido ni del **Shonen Jump** ni del **Shonen Sunday**, lo que nos hace recordar que en *Japón* hay tropecientas editoriales, algunas con series realmente buenas, aunque aquí no las conozcamos. El caso es que el manga gustó y la todopoderosa **Nippon Animation** (y esta sí que la conocéis por **Heidi-Alps no shojo Haiji**, **Trappu ikka monogatari-Sonrisas y Lágrimas**, **Nan to Jo Sensei**, **Mujercitas** y la más reciente **Nanatsu no umi no Tico**; bastante "carroza" como veréis) la cogió para convertirla en anime, concretamente en una serie de TV de 42 episodios, emitidos por la *Ashashi TV* los Sábados a las 19:30, del 10-X-92 al 2-X-93... ¡buff!... ¿a que nos lo hemos currado?.

La serie, dirigida y diseñada por gente experta y de calidad contrastada (y en cuanto sepamos cómo se pronuncian sus nombres os los diremos), tuvo desde el principio una buena acogida entre los otakus japoneses con buenos índices de audiencia y todo eso, prueba de ello es el OAV que está en preparación con más aventuras en la **Isla de Papuwa**. La historia comienza precisamente con la llegada de **Shintaro** a dicha isla. En esta isla viven entre otros **Papuwa** y **Chappy**; el primero es un niño de unos 7 años que va vestido con una falda estilo hawaiana y el otro es un bicho raro mezcla de perro, gato y ardilla, que tiene por costumbre el morder a todo ser humano que se le ponga a mano, incluido **Shintaro**. El caso es que éste



iba en su barco de vuelta a *Japón* para reunirse con su hermano **Kotaro**, llevando consigo una especie de bola mágica, cuando fue hundido por un helicóptero del **Ejercito Ganma**, que van también detrás de la bola. Total, que la dichosa bola se la acaba quedando **Chappy** como un adorno para su collar; **Shintaro** se la intenta quitar, pero pronto descubre que **Papuwa** tiene una fuerza descomunal, además de un sentido del



humor un poco raro: su principal ocupación, junto a **Chappy**, parece ser danzar, decir "*Nbaba*" y agitar unos abanicos con la bandera japonesa. Así que **Shintaro** se queda en la isla a la espera de una oportunidad de recobrar su bola. Poco a poco va conociendo a los demás habitantes de la extraña isla; un montón de bichos raros que hablan, incluido **Chappy**, y que son una besuga con piernas de corista (¿?) llamada **Tanno** y una caracol llamada **Ito**, las dos enamoradas de **Shintaro**, un búho con gafas llamado **Kamuiji** que está ¡muerto! y fue el que encontró a **Papuwa** en la playa de la isla cuando era un niño, y un gusano, unas moscas culturistas, una gallina gigante, un topo con calzoncillos de corazoncitos, una rana y su hijo un renacuajo gigante con pañales y muchos otros que harán la vida un poco más difícil al pobre **Shintaro**.



Por si fuera poco, a la isla van llegando los malvados esbirros de **Ganma** para robar la bola. Como no podría ser de otra forma, también ellos son muy raros. Primero llega **Miyagi**, que con su pincel mágico convierte a la gente en lo que quiera, escribiendo sobre la víctima el nombre en cuestión



(pero tiene que ser en *kanji*, como descubren **Papuwa** y **Chappy**, que no saben escribir con *kanjis*). Luego viene el ninja **Tottori** con unas *getas* mágicas (los zuecos de madera japoneses), que son capaces de provocar toda clase de catástrofes meteorológicas sobre sus oponentes si las lanza al aire.

Luego está **Hakata Donta**, que



obtiene superfuerza tomando una sopa de fideos que le prepara su cerdo mascota. Y luego sigue una gran cantidad de malos, cada uno con poderes más estúpidos, que siempre terminarán perdiendo ante **Papuwa** y su banda de bichos.



Supongo que todo esto os habrá dejado claro que **Papuwa** es una serie que cultiva el humor más loco y despiadado, de ese que no necesitas entender lo que dicen para partirte de risa (aunque si lo sabes, te ríes aún más). Digamos que coges los personajes de **Dragon Ball**, los cambias un poco, les pones en un escenario exótico y te lías a montar toda clase de situaciones absurdas y a poner todo aquello que se supone no tiene sentido. El resultado, como ya conté en el caso de **Ultimate Teacher**, es que tú (el autor) te lo pasas pipa, el público se divierte y los productores ganan dinero... ¡todos contentos!.

No hay que buscarle explicaciones profundas (por ejemplo: ¿qué es lo que significa *"Nbaba"*, que es lo que **Papuwa** va repitiendo a modo de saludo-despedida-cántico?) ni darle más vueltas sobre si es un homenaje, una parodia o no tiene absolutamente nada que ver con **Toriyama**, sólo hay que pasarlo bien y reírse a gusto con **Papuwa**.

¿Qué más decir? Que el primer episodio de la serie se llamó "*Nbaba! Kyokara omaemo tomodachi da*" (*¡Nbaba! Desde hoy tú también eres un amigo*) y el último se llamó "*Sayonara Papuwa shima! Minna tomo dachi da*" (*¡Adiós, isla Papuwa! Todos amigos*); que el manga se sigue editando en la actualidad y van por el quinto tomo; que el OAV se llama **Papuwa Daihyakka 2** (que quiere decir "*Enciclopedia de* ***Papuwa*** *2*"; el número 1 apareció en el 93 como un especial TV) y saldrá en Octubre; que **Ami Shibata** tiene una nueva obra llamada **Mirai Boken Channel 5** (*Aventura Futura Channel 5*), que mantiene su estilo pseudo-Tori, que se publica serializada en el Animage y que pronto va a pasarse al anime, según nos cuentan.

En fin, ya sabéis: si parece **Toriyama**, huele a **Toriyama** y no es **Toriyama**, puede que sea **Papuwa**, con lo cual estaremos de suerte, porque eso supone pasar uno de los mejores momentos en la vida de un Otaku. ¡*Nbaba*!

Manuel "Kimagure" Ortega



BUBBLEGUM CRISIS

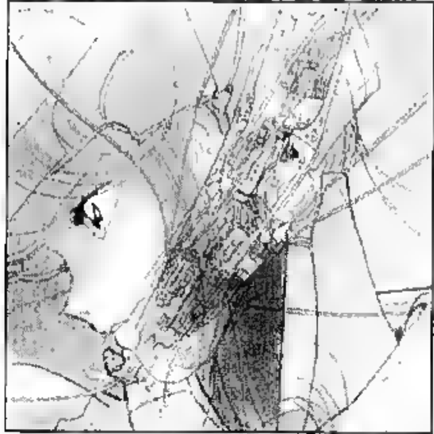
LA CRISIS DEL ANIME

Para todos los aficionados al anime hay una película "maldita". Es la que has intentado ver cientos de veces y que cada vez una razón distinta te lo ha hecho imposible. "¡Este fin de semana, la veo!" es un pensamiento suficiente para que todo el sábado estés ocupado trabajando, haciendo artículos o simplemente de vacaciones en la playa. Dicha película se llamaba en mi caso **Bubblegum Crisis**. Por una extraña razón, reunirte con los amigos a hablar de anime de ciencia ficción, exoesqueletos o *cyberpunk* (¡otra vez el pobre y depauperado *cyberpunk*!) sin haber visto **B.C.** es como invitar a una chica a cenar y descubrir a los postres que te has dejado la cartera en casa.

—"Pues yo no he visto aún **Bubblegum Crisis**"—, tan solo esta frase hacía que todas las miradas convergieran hacia ti y se hiciera el silencio profundo en un radio de 5 metros alrededor tuyo. En ese momento, todos tus colegas se miraban entre sí como cuando en "*La cosa*" de **Carpenter** alguien dice eso de "¡Hay un marciano entre nosotros!". Al parecer, **B.C.** debia ser poco menos que la panacea, la maravilla... la hostia, dicho mal y pronto. Y yo me lo estaba perdiendo.

Ese fin de semana me decidí a romper definitivamente el mal fario: todos mis articulos estaban ya terminados, no tenía que trabajar y mis vacaciones estaban ya (¡snif!) terminadas, así que me dispuse a darme por fin mi ración de anime enlatado "*especial sábado-tarde*". Hacía tiempo me había pasado exactamente lo mismo que con **Bublegum Crisis** con películas como **Nausicaa** o **Lensman**, y luego me habían parecido obras maestras; además la existencia de secuelas como **Bubblegum Crash** o las series de **Superdeformeds** que habian aparecido y las críticas de muchos fanzines que hablaban maravillas de **Bubblegum Crisis** me decian que no podia ser una mala pelicula. (Además, ¡la iba a ver en castellano!).

Después de aproximadamente media hora de pelicula y diez minutos de vídeo musical harto cutre, desencanto y cabreo eran dos palabras que pueden definir con bastante exactitud mi estado de ánimo, hablaré más adelante de ello, pero dado que de todas maneras había prometido (precipitadamente, creo) un artículo sobre **B.C.**, aquí tenéis un resumen de la película: La cantante **Priss**, **Priscilla Asagiri**, es una niña bastante engreída e



insoportable que además de cantar bastante bien y estar muy rica pertenece a los **Knight Sabers**, un grupo de 4 chicas que luchan contra el crimen en la devastada por un terremoto ciudad de *Tokio*. El equipo **Knight Sabers** está formado por:

Sylia Stingray.- El padre de **Sylia** murió en extrañas circustancias (incluso para el espectador) cuando llevaba a cabo su investigación sobre los **Boomers**, unos extraños cyborgs de combate. Afortunadamente, el trabajo de años del profesor **Stingray** dio sus frutos antes de su trágica muerte: de niña, **Sylia** recibe en su casa un cartucho de ordenador donde además de gran cantidad de información recopilada sobre los **Boomers** aparecen los datos completos sobre unas cyberarmaduras especiales para combatir el cybercrimen, (todo con el prefijo "cyber"). Años después esto permite a **Sylia** crear a las **Knight Sabers**. Igualito que **Koji Kabuto**.

Priscilla Asagiri.- Priss es una cantante rock de éxito en su vida pública. En privado, es la mejor luchadora del grupo. No le gustan los policías, lo cual no es demasiado importante porque ella tampoco les cae demasiado bien a ellos (ni a mí). Tiene una imagen frívola y pasota, pero en el fondo lo único que desea es alcanzar el equilibrio espiritual y escapar del mundanal ruido; a pesar de ello se da a los placeres vácuos y terrenales como las motos y las hamburguesas. Tonta, tontita del culo.

Linna Yamazaki.- La personalidad de **Linna** es gris e indefinida, lo único que se puede decir de ella con seguridad es que no sabe lo que quiere. Es la chica con la que todos odiaríamos salir.

Nene Romanova.- En todo grupo de combate que se precie hay un listillo, un genio de la informática que es capaz hasta de hacer un satélite espacial con una lata de anchoas; éste es el caso de **Nene**. Además de esto sólo se puede decir en su favor que no es tan insoportable como **Priss**.

Y vamos con el resumen general: En el *Tokio* del futuro, una sociedad llamada *Genom Corporation* controla el mercado automotriz mundial. Este mercado incluye coches, motocicletas y cyborgs asesinos entre otras cosas, y su presidente es un despiadado personaje que... todos habéis visto **Robocop**, ¿no?, ¡pues eso!. A esta agrupación se enfrentan las **Knight Sabers**, las únicas capaces de hacer frente a los **Boomers**, cyborgs de apariencia humana que mantienen la ciudad de *Tokio* sometida al terror.

Un día, las nenas de las armaduras son requeridas por la *USSD* (*Unidad de Defensa Espacial*) para cumplir con una misión secreta: rescatar a una niña raptada por las fuerzas de los **Boomers**. La misión es tan secreta que ni siquiera los ya aturdidos espectadores nos enteramos de quién es la niña ni su papel en la película. A pesar de ello, las altruistas **Knights Sabers** aceptan la misión no sin antes ser generosamente untadas con veinte millones de dólares, (de algo hay que vivir).

A cambio de **Cynthia**, que es el nombre de la niña, los raptores exigen tan sólo el nuevo modelo de láser satélite con guía, un arma espacial capaz de destruir de un plumazo cualquier construcción sobre la tierra con un radio de influencia de unos 12

kms. A causa de la impotencia de la policía metropolitana ante los cyborgs, las **Knight Sabers** deberán combatir solas la amenaza de los **Boomers**, destruyendo de paso medio *Tokio* (del poco que todavía quedaba por destruir).

Tentado estoy de hacer algo parecido a lo del cupón de lector de *Juanki*, por lo que voy a decir a continuación; pero si "Las emociones son lo único que diferencia al hombre de la máquina", sólo la canción de **Priss** del principio es lo único que



diferencia a **Bubblegum Crisis** de un bodrio intragable. La pelicula está inspirada, (diríase copiada) de **Blade Runner**, lo cual el autor ni se molesta en disimular: el grupo musical de **Priss** se llama *"Los Replicantes"*. La combinación de los ingredientes de éxito del anime, chicas guapas, tíos cachas, sociedad Tech y demás dan en este caso un pobre resultado. Los diálogos son a juego con el resto del film muy pobres y el guión está incompleto y lleno de lagunas de principio a fin. En un película donde casi todo es un cúmulo de despropósitos, ni siquiera una buena banda sonora es capaz de salvar los trastos; sí, las apariciones musicales de **Priss** están bastante bien, pero exceptuando éstas, la música de **Bubblegum Crisis** es comparable a la de una comedia erótica italiana de las peores que retrasmite *Tele5*.

¿He sido demasiado duro?, al fin y al cabo, todo lo anterior me sugiere un pensamiento: es triste que cada vez que aparezca una película o historia del género *cyberpunk* se tenga que recurrir a los clásicos de siempre, **Sterling**, **B. Gibson**, **"Blade Runner"**, **"Neuromante"**... si se nos han acabado las ideas quizá lo mejor sería hacer un honroso entierro al *Cyberpunk*, o lo que queda de él, y empezar a idear otro tipo de guiones en otra época, otro mundo u otro lo que sea. De lo contrario, el manga tecno-futurista empieza a meterse en un peligroso callejón sin salida. No sé, quizá yo no sea de esos *grandes* aficionados al manga que se coleccionan hasta las estampitas de **Macross** y que se comen con patatas todo lo que sale al mercado que huele a japo; lo bueno, lo malo y lo peor; pero pienso que los tiempos cambian: el lector desarrolla nuevos gustos, nuevas tendencias (renovarse o morir, dicen), y **Bubblegum Crisis** posee un guión con un olorcillo a rancio semejante al que siento cuando desempolvo los videos de **Mazinger Z**, y ya ha llovido desde entonces.

A pesar de ello, **Bubblegum Crisis** sigue rompiendo. Nuevos CDs, nuevas peliculas y más secuelas aparecen cada poco tiempo; y no sólo eso, contagiados por el placer del éxito fácil, las editoriales lanzan nuevas series de tipo de **B.C.** en *USA*; la última que pude ver, **"Sylbuster"** es una réplica casi exacta de la anterior, sólo que muchísimo más indigerible... y suma y sigue. Hace poco, un amigo nuestro gran aficionado comentaba: "Me gusta el manga, porque estoy harto de historias de tíos embutidos en leotardos que siempre son igual y donde siempre ocurre lo mismo..." ¿Nos va a volver a pasar lo mismo ahora con el cómic japonés?.

Ricardo López

STREET FIGHTER II

Vega cambia su máscara por un bigote
Ken se corta el pelo y se lo cede a Sagat
El secreto del pelo de Guile: Plantavit
Dalshim se deja barba y a causa del peso de la misma no puede teleportarse

¡¿Qué es todo esto?!. Pues una absoluta y completa gilipollez, pero de alguna manera tenia que llamar vuestra atención, ¿no?. No me digais que no os habíais sentido atraidos por la introducción. Pero... ¿qué coño ha escrito esta tía?. Pues eso más o menos me pregunto yo. Bueno, fuera pitorreo, comienzo mi verdadero articulo y...

"¿Qué os puedo decir del Street Fighter que no sepáis aún?. ¿Acaso hay algo que desconozcáis?. ¡Sí!, mi vida personal y privada, tan personal tan personal que sólo yo tengo acceso a ella. No existe nadie tan maravilloso como yo para inmiscuirse.



Pero estoy aquí para opinar sobre el manga que por fin nos ha llegado desde los EEUU y que ya tenemos muy claro lo que pensamos de él. ¿Se puede criticar a los personajes?. A mí no, desde luego; es que soy perfecto, un sueño para todo manga, máquina de videojuegos o ser humano viviente. ¿Qué pensáis, que me estoy echando flores?. ¡No hay flor lo suficientemente hermosa para arrojármela!. Bueno, ya he opinado modestamente sobre mí, no he podido evitarlo."

Dejándole aparte, porque el articulo es mio y **Vega** se ha metido con su máscara donde no debe, os diré que estoy flipando bastante con el manga. **Kanzaki** consigue que te caiga bien hasta el apuntador. **Chun-li** está arrebatadora, tiene destreza en su mirada; por no decir **Dalshim**, que en la máquina es un poco tarambana y en el cómic parece ser portador de una sublime inteligencia. **Guile** aparece en plan investigador, a lo **Arnold Schwarzenegger**, maravilloso; incluso **Balrog**, que en la máquina parece un cabezón encogido con un par de puños que se disparan, tiene algo que lo diferencia.

Al contrario, **Honda** se muestra como un salido, un viejo verde; y **Ryu**... **Ryu**... Bueno, ¿quién no ha pensado que **Ryu** era un tipo serio, con mal humor y cara de pocos amigos?. En la máquina salta a la vista, pero en el manga **Ryu** se convierte en una especie de **Goku**, que, siendo posiblemente el mejor luchador, pone una serie de caras cómicas que hace que caiga bien a todo el mundo.

Asl empiezan siendo los muchachos del **Street Fighter**.

Aparte de todo esto hay una cosa que me llama la atención, y es que todo el mundo supone que en el manga debe ocurrir algo entre **Chun-li** y **Ryu**, y si no se supone, lo suponía yo. Pero lo que no me esperaba es el detalle en la biografía de **Vega** de que ¡él! siente una especial atracción por **Chun-li**. ¿**Vega**?, ¿el mayor narcisista que hay?.

¡Ve(n)ga ya!, se han debido tirar un farol con muchas luces. Pero, ¿veis?, que no es marica, ¡joder!, que no lo es.

Recordad: **Los Caballeros del Zodiaco**. **Seiya** está en posición de ataque. La lucha contra **Sheena** es muy dura. ¡*Meteoros de Pegaso*!. ¡*Dame tu fuerza, Pegaso*!. ¡*Por los cascos de Pegaso*!... ¡Qué más da si siempre queda mal!. La cosa es que **Sheena** ha sido vencida, su máscara cae al suelo dejando ver un rostro sorprendentemente bello. ¿Matarle o enamorarse de él?. Difícil elección siendo **Seiya**, pero por fin se decide y el amor surge.

¡Ahora imaginad!: **Street Fighter**. **Chun-li** está en posición de ataque. La lucha contra **Vega** es muy dura. ¡*Kiko Ken*!. ¡*Patada rápida de **Chun-li***!. ¡Qué más da si a **Chun-li** le queda bien todo!. La cosa es que **Vega** es vencido y su máscara cae el suelo dejando ver su rostro absolutamente bello. ¿Matarle o enamorarse de él?. Decisión muy fácil siendo **Vega**, y el amor surge. ¡Tachán!. ¿No sería maravilloso?.

¡Lo siento, ha sido un lapsus!. ¡Ha sido un lapsus!. ¡Ha sido un lapsus!.

Continuando con el articulo, la verdad es que, si te pones a pensar, sólo en la máquina ya te ponen en un verdadero lío: **Chun-li** viene a por **Bison** porque éste mató al padre de la muchacha; **Guile** que aparece porque mataron a su hijo; **Cammy** que se supone la novia de **Bison** (incluso he oído que también la hermana de **Guile**); **Sagat** que viene a destrozar a **Ryu**; **Vega**, que junto con **Balrog** y **Sagat** trabaja como asesino de **Bison**; **Blanka** que quedó en la selva tropical a merced de... ¿los animales?. ¡No!, nadie tiene más cara de bestia que él. ¡En fin!, un tumulto de líos, sólamente procedentes de la máquina. ¿Qué puede haber en el manga?.

Por otro lado, protesto por el nombre hortera de uno de los ataques de **Vega**. Todos los nombres de los ataques son un tanto alucinantes: *Hado Ken, Sho Ryu Ken, Yoga-Fire, Screw-Pile-Driver, Dragon Suplex, Falcon Claw Feet*... bueno, los nombres impresionan, ¿no?. Pero... ¿qué tiene de impresionante un golpe que se llama *El ataque Barcelona*?. No hace falta que

diga más, ¿por qué le ponen el nombre de una ciudad?, queda ridículo; y no lo digo porque sea *Barcelona*, que me da igual que sea *El ataque Madrid, El ataque Sevilla* o *El ataque Albacete*. ¡Queda ridículo!. Y encima dicen que mezcla las artes del toreo con el ninjitsu, ¡toma castaña!. Tenemos suerte de que no lo llamen "*Paquirri*". No sólo no se contentan con eso, sino que encima el grito de victoria que tiene y los grititos que emite cada vez que se lanza le hacen parecer cursi y un poco mariposín. ¿Os comento algo de su sarcástica risa?. No es necesario, a pesar de todo esto, le queda bien, muy bien, tan bien que es el que más me gusta. ¡Menudo cuerpo serrano que tiene el señorito!.

Me he ido del tema, ¿no es cierto?. Se me nota quien es mi mano derecha.

Como os comentaba, en el manga todos los personajes parecen tener un gran carácter y una acusada personalidad. En los cuatro primeros números ya habían salido todos los protagonistas principales excepto **Ken**, y yo me preguntaba: ¿Dónde estás **Ken**?. ¡Queremos verte!. Supongo que con lo fotogénico que es será el mejor de todos.



¡Ah!, ya se ha hecho la película del **Street Fighter II**, con actores como **Jean-Claude Van Damme**, **Kylie Minogue** (**Guile** y **Cammy** respectivamente (bueno, eso está claro, porque al revés resultarían un poco extraños)), quizás el papel de **Zangief** para **Dolf Lugdren** (cielos, ¡qué horror!) y el de la **Familia Addams** como **M. Bison** (¡eso!, o sea, **Bison** que tiene cara de muerto y ponen a uno con cara de cachondo, me pregunto si la peli estará patrocinada por la ONCE).

Lo cierto es que ha habido desbandada de cosas del **Street Fighter**, la película, la serie de dibujos animados que acaban de estrenar en *Japón*, el cómic, los comic-books en plan coña, los discos, muñecos en todas las posiciones (de lucha, se entiende), los súper deformeds que por lo menos nos han llegado hasta aquí, etc. La peli creo que se va a estrenar en septiembre en los *EEUU* y nos llegará en Navidades o a principios del 95, y parece ser que el prota principal, en vez de ser **Ryu**, va a ser **Guile**.

He oído muy variadas opiniones sobre esta película; en su mayoría coinciden en que no han acertado y están muchísimo mejor los dibujos. Sea como sea, todos nos lanzaremos al cine en cuanto la estrenen.

¡Demonios!, ¿no estaba opinando sobre el manga?. Me he salido como es costumbre en mí del tema principal, así que termino el artículo y Sanserenín del monte.

NOTAS IMPORTANTES

Supongo que la mayoría de vosotros ya lo sabéis, pero para quien aún no lo sepa os diré que en el **Street Fighter Super Turbo** se puede coger a **Akuma** (el nuevo último personaje). ¿Que cómo?. Muy sencillo: Debéis seguir este truco paso a paso:

1. Echáis 100 ₧ en la máquina (más o menos según los casos).
2. Elegís la velocidad a la que pensáis combatir y, según aparece la misma, os aparece el primer personaje, **Ryu**.
3. A partir de aquí contáis 2, 3 ó 4 segundos y os pasáis rápidamente con el mando a **Hawk** (por la fila de personajes de arriba).
4. Esperáis los segundos indicados y retrocedéis una casilla hasta **Guile**.
5. Aguantáis lo mismo y de **Guile** bajáis a la segunda fila y torcéis hasta **Cammy**.
6. Esperáis y desde la casilla de **Cammy** volvéis a **Ryu** (por abajo, es decir, llegando a él a través de **Ken**).
7. Contáis el tiempo de nuevo y entonces pulsáis los tres botones de puñetazo y el botón de "*1 START*" a la vez y... ¡voilá!, **Akuma** ya está.

Se rumorea que en los recreativos *Gran Vía 51* de *Madrid* va a haber un torneo de **Street Fighter** los días 26 y 27 de Diciembre aunque falta la confirmación oficial.

¿Sabéis que en *EEUU* la inmensa mayoría de los jugadores de **Street Fighter** juegan a dobles pero apenas saben jugar contra la máquina?. Y no sólo eso, sino que la gran mayoría lleva a **Zangief** (*URSS*).

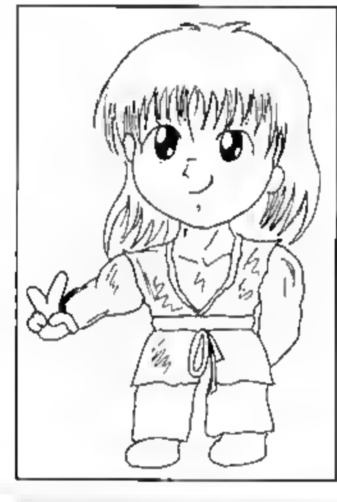
Han sacado el **Street Fighter III**, y se rumorea que se pueden elegir 27 personajes y que pueden jugar más de uno a la vez. ¿No es alucinante?. ¿Será verdad?. ¡A ver si lo traen pronto, aunque yo he oido el rumor de que ya estuvo unos días en *Madrid* a modo de prueba.

Un poco tarde, pero ya tengo el número de **Street Fighter** donde ¡ha salido **Ken**!, y tiene los ojos azules.



¡Pero ken guapo está!. ¿Qué?, ¿que no debería tener así los ojos?. Ken le vamos a hacer, unos nacen estrellados y otros nacen kenstrellas, así es la vida.

Mae Fernández





Dibujo de Eva Mª ► Díaz Tosso (CÁDIZ)

◄ Dibujo de Juan José del Val Manuel (VALLADOLID)

El rincón del dibujante



◄ Dibujo de Ana Mª Arroyo (GRAN CANARIA)

Dibujo de Maribel ► del Val Manuel (VALLADOLID)



◄ Dibujo de Mari Paz Villar (MADRID)



Dibujo ► de Zannir (LÉRIDA)

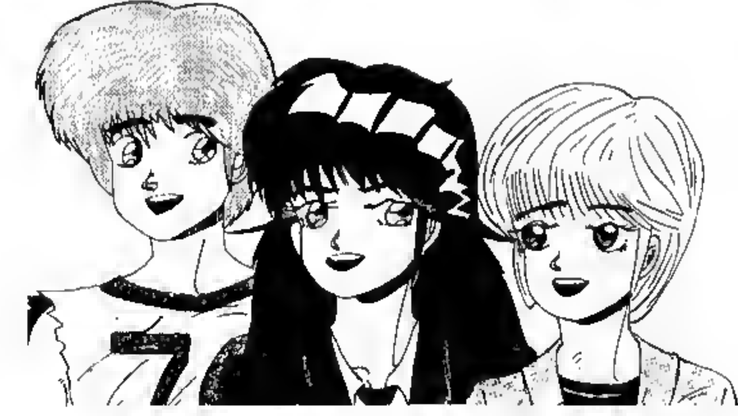


▼ Dibujo de Juan Carlos Ramos (VALDEMORO)





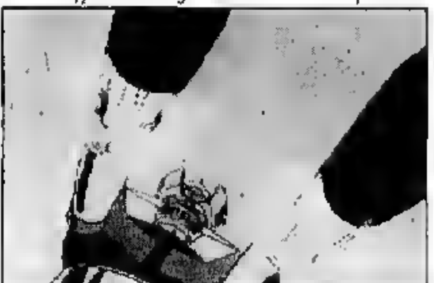
Dibujo de Mireia ▲ Monge (BARNA)



Dibujo de Juan Antonio Vega (COSLADA) ►

QUIÉN TE HA VISTO Y QUIÉN TE VE

Cuando me enteré de la noticia de que *Tele5* iba a reponer **Mazinguer Z** una inmensa alegria me inundó. No me lo podía creer. Después de tantos años volvería a ver la serie de animación que hizo que amase los dibujos animados japoneses. Para mí no fueron ni **Heidi**, con **Pedro**, el **abuelo**, **Niebla**, **Blanquita** y la insoportable **Clarita**; ni **Marco** con aquella fijación un tanto edípica de buscar a su madre por dos continentes en compañía de un mono. No, en mi caso fue aquel gigantesco robot que luchaba por el bien y la justicia enfrentándose contra los robots del malísimo **Doctor Infierno** y sus perversos deseos de dominar el mundo. Recuerdo como si fuese ayer cómo me emocionaba el oir a **Koji** gritar aquello de "*¡puños fuera!*" o "*¡viento*



huracanado!"; o lo imbécil que me parecia **Sayaka** al no pedirle a su padre el **profesor Yumi** unos poderes un tanto más efectivos. Es que la verdad, las "habilidades" defensivas que demostraba poseer **Afrodita A** eran ridiculas hasta para una niña de seis años. Espero que este comentario no ofenda la sensibilidad de ningún enamorado de la dama en cuestión, pero hay que reconocer que esa robot femenina tenía los poderes más chorras de toda la serie (mira que conformarse con utilizar como arma los pechos de **Afrodita** teniendo como papá al ingeniero que diseñaba el armamento de **Mazinguer Z**... tsk, tsk). Aquello de "*¡misil uno!*" y "*¡misil dos!*" era una



chorrada como la copa de un pino... aunque tal vez a más de algún dulce e inocente niño le sirviera para empezar a interesarse por la anatomía femenina... ejem. Pero lo mejor para mí eran los malos y sus robots a control remoto. El **Barón Ashler** y su apariencia



hermafrodita y el **Conde Bloken** y su cabeza que en vez de estar colocada sobre los hombros la llevaba siempre en las manos (original el hombre). Para aquella época eran malos muy terroríficos. Vaaale, al menos a mí me lo parecían. Aaaah, lo que disfrutaba los sábados después de comer sentada frente a la tele viendo esta serie. Sí, fue un maravilloso recuerdo infantil... **¡que Tele5 se ha encargado de destruir!**.

¡*Blas* bendito!, grité aterrada aquel domingo que se me ocurrió despertarme a las siete y media de la mañana con la única intención de volver a ver mi añorada serie de la infancia. Aquello no podia ser **Mazinguer Z**, era imposible. En mi memoria los dibujos de **Mazinguer** eran preciosos, de lo mejor que recordaba haber visto, sin embargo los dibujos que vi aquel día eran la cosa más horrible que me habia echado a la cara desde **La Panda de Julia**.

¿Cómo era posible?.

¿¡Y el doblaje!?. **¿¡¡Qué habían hecho con las voces de Koji, Sayaka, el Doctor Infierno, Kyo y demás reparto!!?.** Todas, absolutamente todas, tenían acento sudaca... ¡cuando en mi época los personajes hablaban en un perfecto castellano!. Luego descubrí que la causa del cambio de voces se debió a la huelga de dobladores, por lo que *Tele5* se vio obligada a volver a doblarlos.... en *Cuba*.

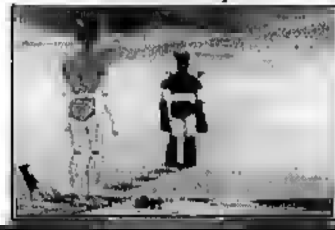
Desde luego aquel dia para mí fue funesto. Miles de hermosos recuerdos atesorados tras cada episodio saltaron por los aires.

¿Cómo era posible que aquellos dibujos tan vomitivos me hubiesen parecido años atrás tan maravillosos?. No lo podia creer.

Pero éste no ha sido el único desencanto sufrido por esta pobre aficionada al anime. Otra serie épica en el recuerdo como fue **Comando G** tampoco pudo resistir el paso del tiempo. Los episodios emitidos por el canal autonómico *Telemadrid* destrozaron también ilusiones pasadas. Al igual que me había sucedido con la anterior serie los dibujos de aquel **Comando G** no se acercaban ni en lo más mínimo al recuerdo que tenia en mi mente. Todos los *Hombres G* estaban espantosos. **Mark**, mi amor platónico de los diez años, no se parecia en nada a la imagen del pasado que tenía de él; bueno, sí; el "*uniforme de calle*" seguia siendo igual de feo que como lo recordaba. Pero el líder del grupo no era el único que habia cambiado para peor. **Jason**, **Princesa**, **Kyop** y **Timy** no se libraban tampoco de la quema... y de los malos mejor no hablar. Y del doblaje dos tazas de lo mismo que habia sucedido con **Mazinguer Z**, o sea otra vez el acento hispanoamericano.

¿Por qué?. ¿¡Por qué!?. ¿¡¡Por queeeé!!?. Buaaaa... no es justo, snif. El único consuelo que me queda es que el **Comando G** que apareció en *Telemadrid* no es el original japonés, sino la otra versión de esta serie realizada por americanos. Ése y el mirar mi colección de cromos en los que aparecen tal y como los recuerdo. Y es que estas series y otras como por ejemplo **Ulises 31**, **Candy, Candy** o **El Misterio de la Flor Mágica** no han resistido el paso del tiempo... por desgracia. Los héroes y heroinas de dichas series no fueron vencidos por los/as malos de turno, ...sino por el transcurrir de los años.

Concepción Corrales



CAMPEONES Vs MUNDIAL USA'94

Supongo que muchos/as (quizá todos/as, quizá ninguno/a) habréis visto este verano el mundial de fútbol celebrado en *Estados Unidos*. Si es así, es posible, sólo posible, que además de disfrutar, sufrir y vivir el mundial, hayáis pensado en las series de anime que tratan el fútbol como tema principal y en sus parecidos y diferencias con respecto al verdadero fútbol. Yo sí que lo he hecho y, si me lo permitís, voy a relataros el resultado de mis reflexiones.

Para empezar, hablar de los parecidos encontrados entre jugadores del mundial y personajes de anime, como es el caso del portero de la selección de *Korea*, cuyo nombre era **Chojin**, aunque, dado lo malo que era, no creo que tuviera nada que ver con el *Señor de los Demonios* de **Urotsukidoji**. Otro caso es el del jugador sueco **Thomas Brolin**, cuyo apellido se parece mucho al nombre del súper saiyajin mítico del que hablaba la leyenda que aparece en una de las últimas AOVs de **Dragon Ball**, **Broli**. Y, por supuesto, está el caso del mejor jugador del mundial (a pesar de lo que digan muchos de **Romario**), que es **Roberto Baggio**, el alma de la selección italiana, y cuya coletita nos recordaba en más de una ocasión a **Ranma**.

Pero no es de esto de lo que quería hablar, sino de los parecidos y diferencias que se pueden encontrar entre este verdadero fútbol y el que aparece en las series de anime, así que allá voy.

El primer punto que creo que debo tratar es el del capitán del equipo, que mientras que en las series de anime suele ser el mejor jugador del equipo, en realidad la norma a seguir es la de que sea el jugador más viejo o más veterano (porque, que yo sepa, el capitán de *España* no era **Caminero**, ni el de *Brasil* **Romario** ni el de *Italia* **R. Baggio**).

También está el tema de las estrellas, que mientras que en las series de anime normalmente nunca fallan (en **Captain Tsubasa (Campeones)** jamás, porque a ver cuándo habéis visto a vosotros a **Tsubasa Ozora (Oliver Atom)** fallar el gol necesario en el último minuto), en el fútbol de verdad por el contrario sí que se puede ver cómo la estrella de la selección (e incluso del mundial) falla el último penalty decisivo que les hubiera permitido ganar el campeonato, y si no que se lo digan al mismísimo **R. Baggio**, que después de haber clasificado a su selección contra *Nigeria*, *España* y *Bulgaria* (porque lo que me fastidia es que fue él, no la selección italiana, porque, con *Nigeria*, fue él quién consiguió el gol del empate en el último minuto (cuando hasta el propio entrenador daba ya el partido por perdido) y además luego, en la prórroga, coló el gol de la victoria; contra *España*, fue también él quien metió el gol de la victoria cuando quedaban escasos segundos para el final; y contra *Bulgaria* creo que metió dos goles, así que nada de la selección italiana, quien ganaba los partidos era **R. Baggio**, lo que lo convertía en, hasta el momento, un perfecto **Tsubasa Ozora**), falló en la final el último penalty, el que les hubiera permitido tener una opción al título (cosa que no suele ocurrir con los protagonistas/estrellas de las series de anime).

Por otra parte, normalmente en las series de anime salen cosas que en el fútbol de verdad serían imposibles, como es el caso de los balonazos que rompen las porterías o los jugadores que vuelan. Sí que se pueden ver, en cambio, algunos jugadones y golazos que cuando salen en las series no te los crees porque parecen demasiado perfectos pero... ¿qué me decís del golazo que le metió **Klinsmann** a la selección koreana?, me refiero al primero (porque metió más de uno en ese partido), ése en el que, sobre la marcha, controló el balón con la diestra alzándolo un poco y cambiándolo de lado para entonces, dándose media vuelta, empalmar un cañonazo con la zurda que ni el mismísimo **Cañizares** hubiera podido detener; o el golazo de **Goicoetxea** a *Alemania*, tuvo suerte, vale, pero fue un señor gol elevando el balón y haciéndole una vaselina al portero que además iba lamiendo el larguero.

También es posible ver alguna jugada de esas en las que el jugador coge el balón en la defensa y lo sube él sólo corriendo hasta la portería contraria (y además mete gol), de este no me acuerdo muy bien, pero creo que fue un jugador de *Arabia Saudí*, en la ya oficialmente declarada jugada más larga del mundial. Parecía talmente salido de **Captain Tsubasa**.

Igualmente posible es ver goles desde el medio del campo, no por su potencia como en las series de anime (aunque se han visto goles desde <u>muy</u> lejos que han entrado de su pura potencia) sino por la habilidad, valga como ejemplo el golazo desde más allá del centro del campo de **Zalazar** en el **Albacete - At. Madrid** (por cierto, el Alba ganó 3-1)..

Otro aspecto sería el de las organizaciones tácticas de los equipos. Recuerdo una vez, en la serie **Supergol**, en el primer partido del campeonato, en el que el **King** se enfrentaba a creo que era el **Sport House**, que nuestros protagonistas tenían como problema el esquema táctico de sus enemigos, que era una defensa de 8 hombres, teniendo tan sólo 2 en punta. Me acuerdo de que cuando lo vi pensé "*joer, menudo flash, 8 defensas, eso es imposible, nadie haría eso*"; ¿nadie?, pues entonces qué hicieron los joperras italianos en el partido contra *España* (y creo que en más, pero sólo lo recuerdo con claridad en ése fatídico partido). El esquema táctico de *Italia* era 4-4-2, pero, cuando iban ganando, los cuatro medios bajaban rápidamente a defender, quedándose un esquema en campo de 8 defensas y tan sólo 2 en punta, de los cuales uno, cómo no **R. Baggio**, bajaba hasta el medio campo para hacer las veces de centrocampista e incluso de vez en cuando se sumaba a la defensa, siendo así 9 los defensores. Lo que yo pensaba que era imposible fue lo que eliminó a *España*.

Además, otra cosa muy común en las series es que los equipos no se rinden hasta que el árbitro no pita el final del partido, cosa que en el auténtico fútbol no se ve muy a menudo, puesto que cuando queda poco y la diferencia es mucha los jugadores se dan por vencidos, aunque cuando no lo hacen aumenta la espectacularidad del partido, a veces fatídicamente para el equipo que llevaba la ventaja (y si no, que se lo digan a la selección española en su partido contra *Korea*).

Otro tema importante es el de la deportividad, es raro ver en una serie que los jugadores se cabreen unos con otros cuando alguno se equivoca o falla, mientras que en el fútbol eso está a la orden del día, por no hablar de las ofensas a otros jugadores y rechazos de ayuda ofrecida por un contrario (véase **Stoichkov**), o las agresiones totalmente mal intencionadas a un jugador enemigo (en este caso no recuerdo bien los datos, pero valgan como ejemplo el brasileño ése que le soltó un puñetazo a un jugador creo que mexicano o el joputa de **Tassotti**, que le partió la nariz al pobre **Luis Enrique**).

De vez en cuando también se comentan los abultados resultados de los partidos de las series de anime, ahora bien, ¿qué me decís de la final de la *supercopa*?, sí, ése partido en el que el tanteo final fue **Barcelona 4 - Zaragoza 5**.

Podría hablar también de las cuestiones del *dopping* pero, en homenaje a **Maradona**, lo dejaré correr.

Por último, está el tema de los porteros, no se ha visto a ningún portero que se apoyase en el poste para saltar, pero sí alguno que subiese a la delantera para colar goles (eso sí, siempre cuando quedaba poco y su equipo iba perdiendo (como en las series de anime)), y también se ha visto, y esto es nuevo e importante, a porteros que, como **G. Pagliuca**, aguantaban hasta el último momento cuando se encontraban cara a cara con un delantero para no darle ninguna pista sobre a dónde tirar (de hecho, incluso obligó a **Romario** en el penalty a hacer hasta 4 amagos), eso sí que sería digno de reflejar a partir de ahora en las series.

Y bueno, ya está, eso es lo que más o menos he sacado con mis reflexiones, si en algo no estáis de acuerdo o pensáis que se me ha escapado cualquier detalle, no dudéis en escribirme y contármelo.

Lázaro Muñoz

LENSMAN

LA "FUERZA" DE LA "LENTE"

Kimball, **Kimball Kinisson**, con seguridad este nombre os despertará poca curiosidad, pero si os digo que pertenece al protagonista de la mejor AOV de aventuras que mis ojos hayan visto jamás, puede que el gusanillo empiece a haceros de las suyas.

Lensman es una película de aventuras de corte clásico donde se funden películas tipo: **La guerra de las Galaxias**, **Tron** y **En busca del Arca Perdida**; y esa fusión se produce de forma magistral, uniforme y trepidante, aunque la medalla no se la podemos otorgar a ningún guionista japonés, pues tamaño derroche de imaginación corresponde al libro que sirvió también de inspiración a la *Trilogía de las Galaxias*, su título: **Los Centuriones del Espacio**.

La acción transcurre en el siglo XXV y, como no, en una galaxia lejana, muy lejana, donde un terrorífico peligro amenaza la paz: el imperio **Boskone**; compuesto por unos seres achaparrados de forma vagamente humanoide que disponen de unas naves de combate sospechosamente similares a lo que todos nosotros depositamos en el inodoro cada día. El Estado Mayor **Boskone** intenta cumplir los deseos de su emperador con disciplina y sumisión, pero cada vez que éstos no son satisfechos, el comandante es blanco de sus iras. Mientras el resto de lugartenientes se retiran discretamente y hacen lo posible por pasar totalmente desapercibidos a los ojos de su señor, el fracasado comandante es reducido a polvo cósmico por la vía rápida de la desintegración, entonces ocupa su lugar (sin mucho ánimo) el siguiente en el escalafón, como veis al más puro estilo **Darth Vader**. Destaca en el staff alienígena un singular (por no decir pesado, cargante y odioso en extremo) ser volador de forma ovoidal que revolotea alrededor del Estado Mayor, emitiendo sonidos estridentes y que es reiteradamente agredido sin éxito. Podría asemejarse al *bit* que aparece en la película **Tron** junto al protagonista en una parte de ella, aunque comparación tan odiosa sería un insulto para el pobre *bit*.

¿Pero por qué el título reza **Lensman**?. Los *lensman* son un grupo de guerreros, escogidos de entre las fuerzas de la *Patrulla Galáctica*, dotados de una lente adosada en el anverso de su mano que les confiere un poder superior y con el que efectúan misiones altamente arriesgadas. La disposición de la lente me recuerda nuevamente a la película **Tron**, pues saliendo de ella se vislumbran líneas brillantes, engarzando la mano, parecidas a las de los circuitos integrados, lo que me recuerda que he de hablaros de la destacada intervención del ordenador en la peli, con diversas imágenes producto del mismo, que juega un importante papel en la elaboración de la película. No puedo más que deshacerme en alabanzas por su perfecta integración junto a los dibujos clásicos.

El despliegue de seres de todo tipo obrados en la cinta es enorme y digno de aparecer en la **Guerra de las Galaxias**. Desde los **Boskone**, pasando por seres de distintas clases y apariencias, hasta **Worsel**, un *lensman* de raza **Anchor** que aparece en determinados momentos de la trama, por supuesto salvando al "héroe" de un fatal desenlace. Todo en él es elegante y efectivo, rebosa perfección por cada uno de sus poros (si es que tiene), y hasta vuela. Describirlo es tarea ardua, así que os tendréis que aguantar y esperar a ver la cinta.

Y vamos con la trama: El imperio **Boskone** tiene una nueva arma, y con ella van apoderándose de una colonia tras otra sin posibilidad de oposición por parte de la *Patrulla Galáctica*. Para poner fin a esto, deciden encomendar la captura de los datos de esta arma secreta a los *lensman*, debiendo ir al *Planeta Diabólico* a bordo de la nave de combate **Britania**. Pero cuando huyen con los datos son seriamente diezmados, quedando sólo uno de ellos con vida. Mientras, nuestro joven protagonista se divierte pilotando su pequeña y ligera aeronave por el espacio sin saber la que le va a caer encima. Encima encima no precisamente, pero sí bastante cerca pasa la **Britania** y con trayectoria de colisión hacia el planeta **Mqueie**, su hogar hasta ese momento. Tras un alarde de maestría se introduce en ella y logra lo que parecía imposible, no pegársela. Allí el *lensman* le transfiere la lente con todos sus conocimientos, tras lo cual fenece o, más bien, ya llevaba un par de horas muerto, según lo dicho por el padre de **Kim** y **Buskirk** (un barbudo y cornudo humanoide gigantón que bien podría pasar por un vikingo (aunque sin yelmo)). Además **Kensy**, el padre de **Kim**, le dice que ser un *lensman* no es cualquier cosa y conlleva una gran responsabilidad. Mientras **Kim** alucina e intenta digerirlo todo, el planeta decide desintegrarse y los culpables no son otros que los **Boskone**, que no habían decidido acabar la persecución para acabar de una vez por todas con los *lensman*, que son los únicos capaces de chinchar sus maléficos planes, y en especial con **Kim**, por llevar con él los datos del arma secreta. El caso es que el pobre muchacho no se entera mucho con eso de llevar a cuestas una gran responsabilidad y menos aún asimilar el poder superior que le confiere la lente, mientras tanto, y ante la perseverancia de los **Boskone**, al padre de éste no se le ocurre otra cosa que sacrificar su vida en favor de **Buskirk** y **Kim** en bien de la misión conferida al muchacho, esto es demasiado para él y **Kensy** decide ponerlo en tratamiento a base de terapia de masaje en el estómago por medio de puñetazo y tente tieso. Después de este honorable y valiente sacrificio, son abordados por naves de la *Patrulla Galáctica* y por una bella oficial llamada **Cris**, pero hay poco tiempo para presentaciones porque un ataque proveniente de los **Boskone** pone de manifiesto la palpable vulnerabilidad de la **Britania**, a lo que los miembros de la *Patrulla Galáctica* deciden que si ellos reciben, bien pueden también dar. Bueno, salve decir el absoluto fracaso de su intención y la puesta de pies en polvorosa de nuestros ya queridos protagonistas.

No se acaba aquí todo, van a parar al planeta **Delgon** y para mayor desgracia de **Kim** (admiro el "estoicismo" del muchacho) sus amigos son raptados por algo similar a vegetación del planeta y por poco no lo cuenta, si no es por la lente, que hace de transmisor telepático y acude de manera maravillosa **Worsel** ante la sorpresa en grado máximo de **Kim**. En definitiva, os daréis cuenta de la similitud con **Luke** y **La Fuerza** y la más que sospechosa suerte de ambos personajes.

Del final no digo nada pero os aconsejo esta peli para una buena tarde, acompañado de palomitas, refrescos y demás vituallas, porque acabaréis maravillados.

Concluyendo, la cinta te absorbe por la rapidez de la acción, constante sin desfallecer a lo largo de ella, el argumento es simplón pues es la ya consabida lucha del bien contra el mal donde ya sabréis quién gana, pero está magistralmente realizada.

Manuel Mª Alfaro

PROMISE

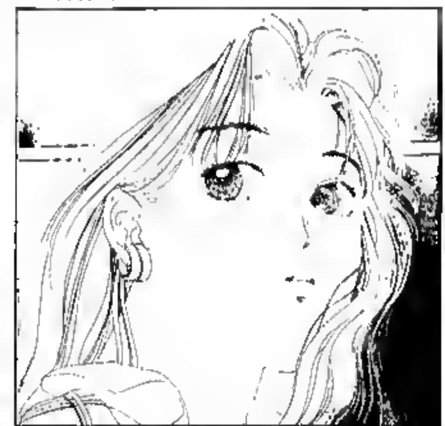
¿El shôjo que viene?

Un nuevo lanzamiento de *Viz Comics* no tendría que merecer un artículo en exclusiva; bastaría con una simple reseña en la sección de **Noticias**, a no ser, claro, que se trate de algo realmente importante.

Pues bien, **Promise** (de la mangaka **Keiko Nishi**, ya que estamos) entra dentro de esa categoría debido a que es el primer *shôjo manga* que se publica en los *EEUU* (o sea, que más tarde o más pronto aparecerá aquí).



Para entender la importancia de este hecho hay que tener en cuenta que la mayoría de los mangas que se editan en *Usalandia* (en *España* ocurre lo mismo, sólo que tuvimos hace mucho tiempo a **Candy, Candy**) son *shônen manga* (para chicos) de diferentes géneros y subgéneros, *CF* especialmente, y con especial hincapié en la velocidad, las explosiones y las chicas más o menos desnudas (gracias a **Adachi**, **Fujishima**, **Katsura** y muchos más por ser distintos). Por esto muchos de los que se han acercado al manga en versión original, sin intermediarios, han dicho "me adhiero", que al público occidental le falta por conocer el opuesto de esta clase de manga, los *shôjo* (manga para chicas), que le ponen un mayor énfasis a los sentimientos y las relaciones interpersonales de los personajes que a la acción.



Y el que ha traído (inaugurando su nuva línea, "**Flower Comics**") se podría considerar como un shôjo medio, tanto en el guión como en los argumentos como en el dibujo. Puede que este sea el que más choque en un primer encuentro al lector acostrumbrado a los dibujos detallistas de **Shirow**, **Toriyama**... pues el trazo de **Nishi** es fino y suelto, dando la impresión de que ha hecho los dibujos a golpes de lápiz. Incluso puede que parezca que está sin terminar, con tanto espacio en blanco, pero esto es común en la mayoría de los shôjo.

Sin embargo la importancia de esta obra no radica tanto en el aspecto gráfico sino en los guiones. En la primera historia del libro, que le da título: "*Promises*" una chica que no puede aceptar el nuevo matrimonio de su madre se encuentra con un misterioso chico que le ayudará a superarlo. La otra, "*Since You've Been Gone*" ("*Desde que te has ido*") es la historia de un marido infiel que comienza a pensar en su esposa y cómo empezó su relación.

En ambas el lector, por poco sensible que sea, se va introduciendo más y más en la historia merced a la narración continua en primera pesna, acabando casi en simbiosis con los protagonistas. A mi particularmente me impresionó la escena en la que la chica le pide a su extraño amigo que la lleve con él.

Seguramente al hablar de sensibilidad alguien ha pensado en cursilería, que es la acusación que suele pesar sobre todos los shôjo (la culpa la tiene **Candy, Candy**). A esto yo debo decir que si bien hay variaciones ente ellos, todos los shôjo tienen su correspondiente cantidad de sensibilidad. Por todo lo demás, si no os parece cursi **KOR**, **Touch** o **Video Girl Ai** no tiene por qué resultaros exagerado ningún shôjo (de hecho a mi hermano y a mi nos encantó **Promise** mientras que a mi hermana le pareció repugnantemente cursi).

Sólo me queda por decir que en mi opinión éste es un manga muy interesante que merece estar traducido al español (bien traducido) lo antes posible y que no fuese una mera excepción sino que alguien se atreviese a traer más shôjos, porque la recompensa merece el riesgo. Y si así ocurre, yo me comprometo a hablar sobre ello. Es una promesa.

Jaime Ortega.

P.S: En la original **Flower Comics** (de **Shogakukan**) se han publicado varias obras de **Mitsuru Adachi** como **Hi Atari Ryôko!**, **Slow Step**, etc...



The Minami Post

Bueno, aquí estoy de nuevo para otra entrega del **Correo**, que además viene con retraso puesto que en el anterior número no hubo. Bien, voy a empezar, no sin antes hacer unas cuantas aclaraciones y peticiones generales.

Lo de mis dos direcciones es porque, aunque yo soy de *Albacete*, estoy estudiando en *Madrid*, y lo de C.M.U. Juan Luis Vives es Colegio Mayor Universitario, que es donde resido durante el curso.

Por favor, intentad escribir con letra clara, y poned vuestra dirección siempre con letras mayúsculas y legibles, porque ya me han devuelto un par de cartas porque la dirección no estaba bien, hecho por el cual yo no puedo contestar a esas personas y éstas pensarán que es que, al igual que otros fanzines, en **Minami** no contestamos a las cartas, cuando, como digo más adelante, las contestamos todas.

Los dos tipos que aparecen en la contraportada de casi todos los **Minamis** no somos Ricardo y yo, sino Juanma Selotome y Ricardoga Piripi, los protagonistas de mi cómic **Juanma ½**, que llevo bastante tiempo en mente y que pronto verá la luz.

Mi despedida típica, *yamatá!*, significa "hasta luego" en japonés, y los caracteres de mi firma significan "*quiero chicas*". No, es broma, significan "*Lázaro*".

Pues ya está, sin más preámbulos...

Ángel Úbeda Canela escribió para felicitarnos y preguntar unas cuantas cosas que no tenía muy claras, pues nada, paso a resolvértelas: *Dragon Ball Q* es el modo erróneo en que se llamó al principio a la "siguiente parte" de *DB*, es decir, *Dragon Ball Update: The New Generation*; de *Street Fighter*, el manga, hablamos en este mismo número, como podrás comprobar; sí, efectivamente, el nombre del fanzine viene de **Minami Asakura**, protagonista femenina de *Touch*, y de nuevo sí, también sabía que **Minami** en japonés significa **Sur**, pero eso lo descubrí después de ponerle el nombre al fanzine. Además, **Ángel** tiene en proyecto un fanzine, ¡adelante con él!, y ya sabes que si quieres cualquier tipo de ayuda puedes contar con nosotros.

Lorena García Fernández me escribió para echarme los perros y llamarme de todo porque había tardado mucho en escribirle, bueno, aprovecho para informaros a todos de que si tardo bastante en contestar (cosa de 3 meses o más) me escribáis para ver qué es lo que pasa, porque puede haber ocurrido que o se me haya colado la carta en un archivo erróneo (el de las contestadas); que, como en este caso, si que escribiera pero *Correos* perdiera o no entregara la carta o que por cualquier motivo yo pusiera mal la dirección, por lo que tendríais que pasármela de nuevo, porque, eso sí, hasta ahora he contestado a todas las cartas que me han enviado (y seguiré haciéndolo), ya que aquí no somos como otros fanzines que no se dignan ni a contestarte (y lo digo por experiencia propia). Eso sí, desgraciadamente no puedo escribir a todos todo lo rápido que os merecéis (sois más de 100), por lo que no os extrañe que tarde del orden de los 2 meses en escribiros.

Ana Rodríguez Ferrer me hace varias preguntas, la primera es sobre **Yu Yu Hakusho**, bueno, no sé demasiado sobre esta serie, pero más o menos va de cuatro chicos muertos en unas circunstancias más bien poco honrosas que, en modo fantasma, tienen que rescatar al mismísimo *Dios*, para lo cual tienen que enfrentarse a unos cuantos diablos y demonios bastante poderosos. En la foto también están, además de **Hiei** (izquierda) y **Kurama** (derecha), **Kuwabara** (arriba) y **Yusuke** (el prota, abajo).



Lo de la espada es que tiene tela, **Hiei** sí que tiene una espada, pero no es ésa que es como un rayo, ésa es la de **Kuwabara**, la de **Hiei** tiene el aspecto de una *katana* normal y corriente.

Esas **Kei** y **Yuri** que has visto sí que son las auténticas, es que la serie tuvo un cambio de *look* hace poco y ahora es **Dirty Pair Flash**.

Por supuesto que he leído el comentario que Luis hace en el nº1 de **Manganime** sobre nuestro nº2, y, aunque pienso que está bastante bien, sí que coincido contigo en que se ha pasado un poco porque, por ejemplo, aunque el artículo sobre el **kabuki** de *Ricky-san* está muy bien, es obvio que no puede ser el corazón de un fanzine dedicado al manga y al anime, ya que es un artículo sobre cultura japonesa (por cierto, fuimos pioneros en ese campo); además (y ya que estamos en ello), tampoco tiene razón en lo de que yo sea vanidoso, la única razón por la que escribo tanto es porque yo soy el encargado de rellenar las páginas que queden en blanco una vez cumplido el plazo de entrega (por ejemplo, en el número tres no hubo demasiados fallos y tan sólo tuve que hacer un par de páginas más de las que inicialmente se me asignaron); de todas formas, ten en cuenta que es su opinión personal. P.D: y **Minami** no es de *Madrid*, es un fanzine de *Albacete*.

Miguel Montero Vázquez me pregunta si leo otro tipo de cómic que no sea manga, pues sí, amigo Miguel, leo cómic americano, europeo y español, y, ya que me preguntas sobre mi personaje favorito de todo, te diré que es el **Capitán Trueno**, donde estén unos buenos **Capi** y compañía que se quiten los **KAKArots**.

Bringer of Turture nos escribe y, además de mandarnos unos dibujos y cómics fabulosos, nos comenta lo mucho que le encanta *Akira* (y a mí, sobre todo el manga), y me cuenta que donde esté su peli que se quiten las cutrerías de **Disney**. Pues hombre, amigo J.C., vale que las pelis japonesas están muy bien hechas (y *Akira* especialmente), pero mucho me temo que las de **Disney** son las mejores del mundo (en cuanto a realización, color, animación y medios se refiere, que el guión ya es otra cosa muy diferente).

Ana Sánchez Martín me pregunta por una escena que vio en el *Salón del Cómic de Barcelona*, eran cuatro tipos que estaban siendo fotografiados y que estaban rodeados por un montón de gente, ella preguntó y le dijeron que eran los editores de dos fanzines que se acababan de conocer, pero no se acercó a hablar con ellos, y quiere saber si alguno de ellos era yo; bien, por tus descripciones creo que eran: el primero Luis Mariano Montoro, de **Manganime**, el segundo Antonio Valentín Ríos, del mismo fanzine, la tercera era Concepción Corrales, de **Minami**, y el cuarto era yo, y, efectivamente, nos acabábamos de conocer personalmente.

Manuel Santos Casado me comenta lo extraño que le pareció el staff del nº3 y me pregunta por un par de cargos concretos. Bueno, lo hicimos así porque no creemos que sea tan importante eso de distinguir funciones, colaboramos todos y ya está, pero de todos modos la maquetación me la he comido yo durante estos cuatro números, así como el picoteo de casi todos los artículos (afortunadamente, Ricky-kun y Juanki me los pasan ya escritos, y Conchi me ha ayudado a picar un par de artículos para este número), además, nuestra maquetación es tan "distinta" porque mientras que casi todo el mundo usa un programa de autoedición (el *Aldus Page Maker v5.0*) nosotros usamos un editor de textos (el *MS Word v2.0 y 6.0*). También me ofrece unas cuantas películas y bandas sonoras muy difíciles de conseguir; te doy las gracias por ello pero... ¿quién crees que las llevó a *Albacete*?

Cristina Martínez López me pregunta unas cuantas cosas sobre las películas de *Manga Video* (incluyendo las no editadas en *España*) que paso a responder: mi personaje favorito es **Amanu Jyaku**, mi malo favorito **Yasunori Kato**, mi peli favorita son las cuatro **Doomed Megalópolis**, mi mayor decepción **El Puño de la Estrella del Norte**, la película que más indiferente me ha dejado (es decir, la que me ha hecho pasar el rato pero nada más, ni bueno ni malo) ha sido **Venus Wars**, la mejor adaptación de un manga creo que ha sido **3X3 Ojos**, y mi mayor sorpresa (es decir, la película que, sin haber visto u oído nada sobre ella más que algún trailer, más me ha gustado) ha sido **Lensman**. Y

la película que más me ha gustado de todas las que he visto nunca ha sido **Nausicaa in the Valley of the Wind**, aunque también merece una mención especial **Appleseed**, que tiene el mejor guión (que no dibujo) que hasta ahora he visto en una película de animación.

Alicia Barredo Soria me pregunta por la reedición del número 1, pues... tardará, porque verás, las planchas originales (bueno, las segundas planchas originales, ya que las auténticas me las robó un ex-colaborador llamado Gerardo Fernández) ya están preparadas (correcciones incluídas), pero hay un problemilla: el número 1 es ya bastante antiguo y por lo tanto está más que desfasado, por no hablar de que la escasa información nueva que tenía ahora es mesozóica, así que no la sacaré hasta que no haya bastantes más números de **Minami** en la calle y dicho nº1 se considere un "clásico", es decir, que haya gente que tenga todos los demás y no le importe comprarse un número antiguo con tal de tenerlo ya sea para completar la colección ya sea como "curiosidad".

Para terminar, un chico de *Valencia* nos escribe preguntándonos sobre unas cosas que ha oído de **Minami**, bien, para todos los que tengan curiosidad, les interese o, simplemente, quieran saber la verdad acerca de las mentiras que Gerardo "busco darme publicidad a toda cosa" Fernández Escribano dijo en *Valencia*, que nos escriban y se lo contaremos como hemos hecho con este amigo. De hecho, contestaría aquí mismo si no fuese porque el espacio es bastante escaso e importante y no podemos permitirnos desperdiciarlo con tonterías.

Por el momento ya vale, tan sólo un par de cosas finales, como es que perdonéis alguna posible parida que suelte en la carta, es que yo suelo contestar de muchas en muchas, y, la verdad, cuando llevas más de 50 cartas pues se te empieza a ir la cabeza; y que, si es posible, mandéis un sello en vuestra carta para la respuesta, porque para vosotros un sello no es nada (y para mí tampoco, pero un sello más otro más otro al final son muchos y me gasto una pasta contestando cartas), así que me haríais un favor si mandarais el sello, gracias.

Y esto es todo por ahora, iba a decir que quería más cartas, tal y como hice en el nº2, pero dado el incontable número de cartas que me llegó, me voy a callar, aunque en realidad estoy deseando que me lleguen más cartas, ya que nunca se tienen bastantes amigos.

Lázaro Muñoz

NOTA DE REDACCIÓN

Hemos recibido un par de cartas hablando muy mal (a veces incluso insultando) de Mac Fernández y de Juanki por sus respectivos artículos de **Ellos** y **Masamune Shirow** (es más, algunos comentarios sobre este último me hacen pensar que en realidad los acusadores no se lo han leído). Bien, con respecto a ello, nos parece francamente triste que a estas alturas aún haya gente que no entienda que sobre gustos no hay nada escrito y que si alguien no comparte tu modo de pensar no puedes sino respetarlo y suponer que sus motivos tendrá; y no cargar en cólera contra dicha persona.

CONCURSO

Bueno, volvemos a tener concurso, y debo empezar por los que acertaron el anterior, el del nº2 (puesto que, desgraciadamente, fueron varios (duro golpe para mi ego)). Aunque en un principio pensé en no elegir ganador y hacer que fuese un concurso eliminatorio, es decir, que ganase el que más preguntas acertase del siguiente, cuando vi que para el nº3 no podría haber concurso decidí hacer un sorteo. Los acertantes habían sido: Los hermanos Ortega (cuando aún no formaban parte de **Minami**), los amigos de **Yakubi**, Natalia Roig Peirats (que además sólo decía las respuestas y sus votos de la encuesta en la carta, nada más), Pedro Alcocer Fernández y Ainara Sánchez LeBlanc; y el afortunado ganador fue **Pedro Alcocer Fernández**, quien nos pidió el tomo 36 de **Dragon Ball** como premio.

Las respuestas eran:

1.- Shuho Itahashi
2.- Buichi Terasawa
3.- Attack nº1
4.- Gunm (esto era lo importante, lo que venía después no importaba).
5.- Esta pregunta se supone que era la difícil, y aún así mucha gente la supo, Yuka Nitta.

Pero bueno, aprendo de mis errores, y ya que el último concurso fue fácil (a raíz de los numerosos acertantes), esta vez voy a poner unas preguntas que os vais a cagar, ahí van:

1.- En la serie **Attack nº1 (La panda de Julia)**, ¿cuál es el nombre original de **Julia**?
2.- ¿Podrías decirme el nombre original de las tres protagonistas de **Cat's Eye**?
3.- ¿Cuál es el nombre original de la serie **Los inventos de Eva**?
4.- ¿Y el nombre japonés de su protagonista, **Eva**?
5.- ¿Recordáis la serie **Bésame, Licia**?, pues decidme el nombre original de la serie.
6.- Y, ya que estamos, también el de su protagonista, **Licia**.
7.- Seamos originales, la serie **Raqueta de oro**, nombre original de la serie y de la protagonista. Venga, y también el nombre de la japonesa que puso la voz a dicha prota.
8.- Se acabaron las preguntas fáciles, ahora las difíciles: en la serie **Dragon Ball**, ¿cómo se llama el padre de **Gohan**?
9.- ¿Cúal es el auténtico nombre de **Mario Ríos** (de **Touch** (**Bateadores**))? (y al loro porque **Nitta** es el apellido).
10.- Y ahora viene la pregunta que pongo para estar seguro de que nadie será capaz de contestar correctamente a las diez preguntas, puesto que esta no la contesta ni *Blas*. en la serie **Touch**, la protagonista **Minami** practica gimnasia rítmica, y siempre baila al son de una canción concreta de música clásica. Bien, ¿qué canción y de qué compositor? (Ahí va eso, y encima esta última la dedico: para ti, J).

Y ya está, si alguien contesta las diez preguntas me meto a monja (y de las de clausura). De todas, si queréis intentarlo podéis enviar vuestras respuestas a cualquiera de las direcciones que vienen a lo largo y ancho del fanzine.

Lázaro Muñoz

MINAMI
FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME
APPLESEED
DIRTY PAIR
DRAGON BALL
SAINT SEIYA
CITY HUNTER
DOSHII DANJII
TOUCH
ROBOTECH
CAPTAIN TSUBASA
SHULATO
DRAGON QUEST
Y MUCHO MÁS
200 ptas



RANKING DE PERSONAJES

Hace ya tiempo que aquí en Minami se propuso una encuesta, pues bien, ya tenemos bastantes votos como para hacer unas listas medio decentes (aunque un poco atrasadas en cuanto a lo que los datos se refiere (no olvidemos el retraso que lamentablemente hemos sufrido)), así que... aquí están vuestras preferencias:

¿Cuál es tu caballero del Zodiaco preferido?	Pts.	¿Cuál es tu personaje masculino de Ranma ½?	Pts.	¿Cuál es tu personaje femenino de Ranma ½?	Pts.
1.- Shiryu	150	1.- Ryoga Hibiki	150	1.- Ukkyo Kuonji	50
2.- Hyoga	90	2.- Ranma Saotome	100	2.- Akane Tendo	30
3.- Ikki	90	3.- Moose	30	3.- Shampoo	20
4.- Seiya	70	4.- Genma Saotome	20	4.- Ranma Saotome	20
5.- Shun	50	5.- Tatewaki Kuno	10	5.- Nabiki Tendo	20

¿Cuáles son tus tres caballeros del Zodiaco no protagonistas favoritos?	Pts.	¿Cuáles son tus tres series de anime (emitidas en España) preferidas?	Pts.	¿Cuáles son tus tres mangas (editados en España) preferidos?	Pts.
1.- Kamus (Acuario)	130	1.- Ranma ½	180	1.- Ranma ½	120
2.- Sigrid de Döven (Alfa)	70	2.- Dragon Ball	130	2.- Dragon Ball	110
3.- Hagen de Merak (Beta)	70	3.- Saint Seiya	100	3.- 3X3 Ojos	80
4.- Aioras (Leo)	50	4.- Touch	90	4.- Grey	70
5.- Ming de Benetàge (Eta)	50	5.- Kimagure Orange Road	80	5.- Dominion	70
6.- Saka (Virgo)	40	6.- Bishojo Senshi Sailor Moon	60	6.- Akira	60
7.- Saga (Géminis)	40	7.- Maison Ikkoku	50	7.- Patrulla Especial Ghost	50
8.- Bud de Archar (S. Zeta)	30	8.- City Hunter	30	8.- Xenon	50
9.- Milo (Escorpio)	30	9.- Fushigi No Umi No Nadia	30	9.- Santuario	40
10.- Shura (Capricornio)	20	10.- Legendary Idol Eriko	30	10.- Alita	30

¿Cuál es tu personaje de Sailor Moon preferido?	Pts.	¿Cuál es tu película (en idioma nacional) favorita?	Pts.	¿Cuál es tu personaje de Captain Tsubasa?	Pts.
1.- Usagi Tsukino (G. Luna)	50	1.- Dominion	60	1.- Hyuga Kojiro (Mark Landers)	70
2.- Ami Mizuno (G. Mercurio)	30	2.- Akira	20	2.- Taro Misaki (Tom Baker)	60
3.- Rei Hino (G. Marte)	30	3.- Arslan Senki	20	3.- Hikaru Matsuyama (Phillip C.)	50
4.- Tuxedo Kamen (S. Antifaz)	20	4.- Doomed Megalopolis	10	4.- Hen Wakashimabu (E. Warner)	50
5.- Minako Aino (G. Venus)	10	5.- Venus Wars	10	5.- Genzo Watanabe (Benji Price)	20

¿Cuál es tu personaje de Dragon Ball?	Pts.	¿Cuál es tu personaje de Dragon Ball Z?	Pts.	¿Cuál es tu equipo de Captain Tsubasa?	Pts.
1.- Goku	160	1.- Vegeta	120	1.- Toho	80
2.- Yamcha	50	2.- Tranks	110	2.- Mupped	70
3.- Ten Shin Han	40	3.- Piccolo	100	3.- Flynet	60
4.- Kuririn	30	4.- Goku	70	4.- New Team	30
5.- Mutenroshi	10	5.- Gohan	70	5.- Mambo	20

Y estas son vuestras preferencias, las cuales son bastante lógicas, paso a comentarlas: Sobre los caballeros del *Zodiaco* protagonistas, la única sorpresa ha sido que **Seiya** no estuviese en el último puesto, pero seguro que en el futuro eso se soluciona; y en lo que a los tres caballeros no protagonistas respecta, también es un orden más que lógico, lo único es que se echan en falta **Aioros** de *Sagitario* (para mí el mejor caballero de todos) y **Mü de Jamiel**, pero qué se le va a hacer; acerca de lo de *Ranma ½*, tampoco ha habido sorpresas, **Ryoga** ha arrasado en chicos y **Ukkyo** en chicas (aunque aquí la verdad es que me esperaba más fans de **Akane**); en cuanto a los tres mangas y series de anime, ahí la cosa ya ha estado más discutida (aunque se destacan claramente los reyes) y también más creíble, ya que a mí me habían enseñado unas encuestas de otros fanzines y me había sorprendido mucho ver en las primeras posiciones de la lista de mangas algunos títulos que no se han/habían publicado en *España*; en *Sailor Moon* también nos encontramos una lista lógica (si tenemos en cuenta que a quien le guste la serie es porque le encanta el estereotipo de chica que representa **Usagi** (supongo)); sorprendente éxito de **Dominion** en las películas, desbancando incluso a **Akira** que se supone que es la obra maestra que todos reverenciamos (y subrayo el "se supone"); no hay grandes sorpresas en *Captain Tsubasa*, todos los votos son más que válidos y aceptables, quizá, en personajes, esa presencia de **Benji Price** está de más, pero bueno, y en cuanto a equipos todo en orden, los equipos en los que estuvo **Mark Landers** están los primeros seguidos por el mejor equipo en el pleno sentido de la palabra (incluso en la serie lo reconocen), el **Flynet**; por último, ninguna sorpresa en *Dragon Ball* y *DBZ*, todo más que previsible.

Bueno, eso es todo, ya sabéis que si queréis expresar vuestras preferencias/opiniones y todavía no habéis votado en esta encuesta, podéis hacerlo mandando vuestros votos (respondiendo a las preguntas que se formulan) a cualquiera de las direcciones que vienen a lo largo del fanzine. A ver si así se actualizan un poco los datos.

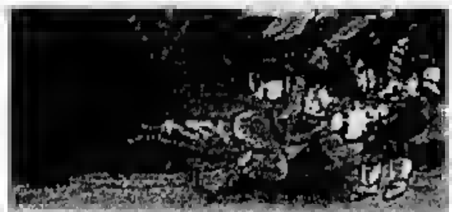
Amano Jyaku

CONSOLAREA

Saludos a todos y bienvenidos a otra sección dedicada a este mundillo electrónico que tanto nos atrae y divierte. Antes de dar paso a los contenidos preparados (y como ya viene siendo habitual...) quisiera comenzar pidiendo disculpas por la última sección de consolas, pues en un principio se había previsto colocar un mayor número de pantallas de las que pudisteis ver, pero a causa de problemas de *ultimísima* hora me vi obligado a enviar mis artículos por fax, lo que conllevó un gran deterioro en la calidad gráfica de las imágenes, por lo que no pudimos realizar la sección a nuestras anchas, colocando las únicas que eran "medianamente distinguibles", lo cual hizo que, en cierto modo, la sección quedase a medias, y como aquí no queremos que nada quede incompleto, ornamentando este texto que leéis a modo de introducción podéis contemplar (aunque no vengan del todo a cuento) algunas de las imágenes que en su momento no os fueron ofrecidas. Se trata de las pertenecientes al video-juego **Bastard!** y a la versión recreativa de **Dragon Ball Z**, y con referencia al primero os diré que definitivamente no aparece actualmente publicado en las páginas del semanario **Shonen Jump**, como dejamos traslucir entonces. Todos los juegos que fueron nombrados al final del apartado anterior, y cuyo sistema no especifiqué, engrosan el amplio catálogo de **Super Nintendo**, pero tranquilos los consoleros de **Mega Drive**, porque los lanzamientos de juegos basados en



series de anime ya parecen comenzar a salir a la luz, como es el caso de **Dragon Ball Z**. Por cierto, los ***Dragon Ball-maníacos*** estamos (nuevamente) de enhorabuena, puesto que, por si no lo habéis notado, ha aparecido el cuarto juego de **Dragon Ball** para formato **Super Famicom**, que recoge fielmente la trayectoria final de la interminable saga de *Toriyama Sensei*, en un explosivo cartucho repleto de novedades y sorpresas que os presentamos aquí mismo, lo único que no podremos precisar será la fecha en que el juego se comercializará en nuestro país.



Además os ofrecemos el comentario de otro juego basado en una serie de anime que, si bien no es de tan rabiosa actualidad, sí que merece la pena que se le eche un concienzudo vistazo, me refiero a **Ranma Nibunnoichi Chohgiranbuhen**, que presenta en esta cuarta entrega para (¿cómo no...?) **Super Famicom**, nuevos personajes de la serie y montones de ataques espectaculares. Tampoco faltará la sección **Trucos Made in Japan**, e incluso un breve espacio de **Noticias**, que repasará levemente el panorama de los juegos basados en series de anime o manga que más destacan en el *País del Sol Naciente* y en *España*, y en suma, todo lo que esté en nuestra mano para hacer de esta, vuestra sección, la más agradable y entretenida ventana orientada hacia el mundo **manga-consolero**. ¿Queréis asomaros por ella?, pues bien, sin más preámbulos...

Ikimasu!

NOTICIAS

Como ya sabéis, el largo periodo de tiempo transcurrido desde la publicación del anterior ejemplar de **Minami**, nos obliga a introducir aquí datos que pueden no resultaros demasiado "frescos", por ello ruego que nos perdonéis, y dicho esto...

Durante la temporada estival las compañías de video-juegos han lanzado sus proyectos más interesantes, aunque en *España*, como es natural, no podremos disfrutar de todos ellos hasta dentro de algún tiempo, por ejemplo de **Super Street Fighter II** para formato **Super Nintendo** (ya que en **Mega Drive** ya está a la venta), pero del juego que sí podemos disfrutar ya es el ansiado **Dragon Ball Z 2 (Super Nintendo)**. Como era de esperar, la versión que llega a nuestro país viene del otro lado de los *Pirineos*, con "ciertos" retoques con respecto al original japonés, y algunas meteduras de pata que no merecen sino la guillotina. Bajo el subtítulo de "*La Légende SAIEN*" los gabachos dan muestra de su "buen hacer" y, como saben mas que los propios japoneses, responsables del cartucho... Quitan el truco para elegir a **Goku** (fijaos si lo adorarán que lo llaman **San Goku**) y a **Brawley**, permitiendo elegirlos directamente, de serie (a mí personalmente me dio mucha alegría acceder al código de este truco y estoy en total desacuerdo con esta decisión), se explayan rebautizando a los nuevos personajes que aparecen en el cartucho, sin duda alguna porque el "saber" gabacho está muy por encima del del mismísimo *Toriyama*, atentos: **Bojack** responde ahora al nombre de **Kujila**; **Zangya** pasa a ser **Aki**; mientras que el *saiyajin* de la leyenda, **Brawley**, aparece como **Tara**; y el campeón de lucha más fanfarrón de todos los tiempos, **Mr.Satan**, es llamado **Enfer** (sin comentarios). Yo he llegado a la conclusión de que lo único que podemos hacer los aficionados al tema en *España*, es ponerle un par de velas a "**San Goku**", para que nuestro país tenga pronto la suficiente categoría como para traducir a su propio idioma juegos de este tipo, y ya no tenga que depender de países como **Gabacholandia**. Junto a este lanzamiento para **Super Nintendo**, **Bandai** ha aprovechado para lanzar también su **Dragon Ball Z** en formato **Mega Drive** (¡por fin!). En cuanto a éste podemos decir que también se trata de un video-juego de lucha que contiene once personajes, entre los que destacan por su "novedad": **Recoom** y **Ginew**, miembros de las *Fuerzas Especiales* de **Freeza** y ¡**Kritin**!.



La forma de configuración de los combates a lo largo del **Modo Historia** varía dependiendo del personaje que hayamos elegido, puesto que el objetivo final de cada uno es, por así decirlo, su enemigo por antonomasia (denominado *Last Target* u *Objetivo Final* en el juego), ni que decir tiene que en el caso, por ejemplo, de **Vegeta** se tratará de **Son Goku**. Los gráficos son bastante notables y están directamente tomados de la versión de **Super Nintendo**, con pequeños retoques (por ejemplo, **Trunks** viste en **Mega Drive** una cazadora vaquera que no tiene en **Super Nintendo**). Y ya que toman los gráficos de **Super Nintendo**, ¿por qué no tomar también la opción más divertida, el **Modo Torneo**?

Los observadores habréis notado que uno de lo últimos juegos que ha aparecido en el mercado para soporte **Super Nintendo**, **Slam Masters**, ha contado para el diseño de sus personajes con un mangaka bien conocido por todos nosotros, ya que su más famosa obra fue una de las pioneras en el campo del manga en *España* (**Hokuto no Ken; Fist of the North Star; El Puño de la Estrella del Norte**), me refiero a **Tetsuo Hara**, cuyo estilo se nota ampliamente en las ilustraciones de los personajes del cartucho, algunas de las cuales os ofrecemos aquí.

Ya no puede entrar como comentario por la falta de tiempo (y espacio), pero no me pienso quedar con las ganas de hablaros de uno de los últimos juegos que he tenido ocasión de observar: **Yu Yu Hakusho 2**. Los gráficos y el movimiento son totalmente adecuados, el apartado sonoro merece una mención especial, pues entre infinidad de melodías (100% ambientadoras) podemos oír unas voces digitalizadas nítidas y duraderas, y la jugabilidad remata un genial producto que bien me gustaría ver comercializado en nuestro país (ahora con más razón que se rumorea que *Antena 3* ha comprado los derechos

de emisión de la serie de anime). Como dato curioso os diré que a medida que avanza el combate y los contrincantes van usando sus mejores técnicas el suelo del escenario comienza a sufrir los efectos de la lucha, quedando destrozado. El abanico de personajes a elegir es muy amplio (y más aun con truco...), y creo que con esto ya puedo terminar de hablaros de este juego para pasar a otros temas.

Interesante la salida al mercado por parte de *Norma* (¡OLÉ!) de otra adaptación directa del mundo del video-juego al manga, me refiero a la saga **Mortal Kombat**, que llega a *España* antes incluso que la del "intocable" **Street Fighter II** (coloreada por los *yankies*), coincidiendo prácticamente con la aparición del segundo cartucho para consola, con nuevos personajes y (¡por fin!) el "**modo gore**" en **Super Nintendo**. La saga que sí me interesaría ver publicada sería la del magnífico **Samurai Spirits**, cuya recreativa a cargo de **SNK** (**Neo Geo**) ya lleva bastante en nuestro país bajo el nombre de **Samurai Shodown** y ha sido recientemente convertida para **Super Famicum**, con un resultado más que aceptable, pero excluyendo el increíble *zoom* de la versión Neo Geo.

Por lo demás el panorama nipón se mantiene constante, con video-juegos de casi todas las series de éxito que aparecen en el mercado. Caben destacarse dos: **Yu Yu Hakusho** (la primera parte del que os he comentado más arriba), que contiene un gran número de personajes y un nuevo concepto dentro de los juegos de lucha que se sitúa entre el *Rol*, el arcade y la simulación; y **Slam Dunk**, con impresionantes gráficos, dignos de la propia serie de anime. Esto es todo amigos, en el próximo ejemplar más noticias y curiosidades.

RANMA NIBUNNOICHI

Están todos los que son y son casi todos los que están

Desde mi punto de vista los juegos basados en manga o anime han experimentado una importante evolución desde la aparición de **Dragon Ball Z: Super Butoden 2**. Este cartucho marca, a mi parecer, un nuevo punto con sus estilizados gráficos. Pues bien, **Ranma Nibunnoichi: Chohgi Ranbuhen**, que así se titula en *Japón* el cartucho que os comentamos, parece continuar la línea de continuo perfeccionamiento que mantienenen las últimas novedades que hemos podido ver, pues si entre la primera parte de esta serie de juegos y la segunda habla un abismo de diferencia entre la calidad de los gráficos, sonido, etc, la tercera entrega de **Ranma** supera con creces mis espectativas.



El apartado gráfico es de escándalo, los personajes parecen cobrar vida, directamente desde el manga de **Takahashi**, todos vienen con las técnicas y ataques que les caracterizan en la serie, y las voces son realmente nítidas y variadas (desde el típico chillido de **Akane** hasta el **Shishihohkohdan de Ryohga**). La empresa responsable de esta maravilla es **Rumik Soft**, ¿os suena un poco familiar el nombre?, y es que la *takahashimanía* no conoce límites ni barreras.

Lo cierto es que la presentación de este cartucho de 20 megas no es nada del otro mundo, aparece cuando seleccionamos el **Modo Historia** y nos introduce en la búsqueda de la imagen de un gato, al parecer de oro, que nos hará recorrer un total de diez escenarios, si mal no recuerdo, donde nos enfrentaremos a los típicos rivales que se opondrán al éxito de nuestra misión. Los posibles candidatos a ser seleccionados por el jugador son: **Ranma Saotome**, tanto en faceta masculina como femenina, **Ryohga Hibiki**, quien está presente durante todo el juego, pues su facela de **P-chan** actúa como cursor en las conversaciones de los personajes tras las peleas, **Akane Tendo**, **Genma Saotome**, transformado en panda, **Ukkyo Kuonji**, **Shampoo**, **Mousse**, **Kunoh**, **Kodachi** y algunas nuevas incorporaciones que, desgraciadamente, suplen la presencia (mientras no se demuestre lo contrario) del querido **Happosai**, son: **Mariko**, una animadora de armas tomar que recordaréis de la última parte de la serie emitida por *Antena 3*: **Hinako**, una profesora con la capacidad de convertirse en niña o en mujer adulta, cuyo poder parece residir en una moneda de cinco yens y que aparece en las futuras aventuras de **Ranma**; y el personaje que nos aguarda al final del juego, un tal **Haabu**, que sin duda es el luchador más completo, y en cuyo ánimo también parece estar la intención de conseguir el gato dorado que motiva el argumento del juego. Los escenarios (aquí quería yo llegar) son auténticas maravillas. Su suelo y perspectiva son, sencillamente, **perfectos**, al estilo **Street Fighter II**, y llenos de colorido. Estos escenarios nos transportarán a lugares tan famosos como el **Taj Ma Hall**, la **Fontana di Trevi**, las **Cataratas del Niágara**, el *Japón* más tradicional, *África*, etc... Sin duda alguna los escenarios, acompañados por unas sintonías de fondo muy adecuadas y totalmente de acuerdo con la serie, crean una atmósfera ideal que envuelve todo el programa y nos rodea con el ambiente de la serie. Los movimientos están también muy logrados y dentro del apartado de las técnicas que utilizan los protagonistas todos ellos pueden concentrarse (unos con más seriedad que otros) para descargar técnicas especiales realmente espectaculares, como es el caso de la honda **Shishihohkohdan** de **Ryohga**, que aparece idéntica a la de la serie, o la nueva técnica de **Ranma**, el **Hiryokorindan**, o **golpe del Dragón descendente**.

Las opciones nos permiten elegir el consabido **Modo Historia**, el **Modo Versus** y el **Tag Match**, donde dos jugadores elegirán un par de luchadores que se enfrentarán en un cuadrilátero. Como dato curioso diré que los personajes pueden cambiar de color, optando entre cuatro tonos distintos, interesante...

Resumiendo, un juego que está a la altura de grandes mitos del género, muy divertido, sobre todo compitiendo contra un amigo, que espero que pronto se decidan a comercializar por estas lides, pero sin cometer el mismo error chapucero que nos "regaló" **Ocean** al comercializar la anterior entrega cambiando las voces originales del cartucho japonés sin justificación.

El Ranma de *Rol*

También bajo el sello de **Rumik Soft**, este juego no ha sido comercializado en nuestro ais, aunque teniendo en cuenta la fama de **Ranma**, no me extrañaría que algún día nos sorprendiesen con su aparición, o al menos eso espero.

DRAGON BALL Z3

Lo mismo, pero diferente.

Ni siquiera recuerdo cuánto tiempo llevaba esperando este juego, forjando hipótesis acerca de los personajes que aparecerían, sobre los nuevos movimientos que se podrían ejecutar, etc... Hace exactamente dos días, por fin, tuve la ocasión de conseguirlo, tras un largo periodo de espera. Lo conecté en mi consola y me dispuse a probar lo que me podía ofrecer mi última adquisición... **"SHOHBU BA! KAKAROTTO!!"**, gritó **Vegeta** para romper el silencio del fundido negro que inundaba la pantalla del monitor. **Goku** no tardaba en responderle y las caras de ambos rivales aparecían (difuminándose) en escena para dar paso a una secuencia magistralmente realizada en la que **Son Goku** lanzaba un **Kamehameha** hacia el jugador de forma espectacular (pocas veces he presenciado una **"intro"** que te diese tantas ganas de probar del juego). Finalmente la presentación mostraba el dojo del **Tenkaichi Budokai**, con el nombre de **Bragon Ball Z: Super Butohden 3** y la aparición de los dos enemigos, **Vegeta** bajando desde el cielo y **Goku** ejecutando la técnica de la **transmisión instantánea**... Vamos, una **pasada**.



Ya entrados en materia, al seleccionar las opciones que nos permite el juego observamos que contamos con el **Modo Versus** y el **Modo Torneo**, pero que (¡VAYA "DESCUIDO"!) no han incluido el **Modo Historia**. ¿Por qué?, acaso sólo podremos acceder a él mediante un truco, o quizás los japoneses han realizado un estudio mediante el cual han determinado que los jugadores apenas optan por introducirse en el **Modo Historia** tras conocer el cartucho... Bueno, sea como fuere, no hay **Modo Historia**.

En cuanto al aspecto gráfico, yo ya suponía que no podría ser mejor que el de su antecesor, y mis suposiciones se han visto confirmadas, puesto que **Son Goku** es exactamente el mismo, **Vegeta** es también el mismo, pero ahora viste el traje que lleva en los últimos capítulos de la serie (mono oscuro, botas y guantes blancos). A mi parecer, para que **Goku** estuviese bien plasmado le deberían haber colocado la aureola que lleva desde que murió sobre la cabeza, pero bueno, no hay casi nada perfecto. La ejecución de los súper ataques energéticos es menos espectacular que en el anterior, y los ataques de energía menores ya no siguen la pauta de siempre, pues ahora, un flujo de energía simple (sólo boton A) no se dirige automáticamente hacia el enemigo, como antes, que si él estaba en el cielo y nosotros en el suelo, al lanzárselo, el flujo ascendía y viceversa. Por lo demás nuevos ataques se mezclan con los tradicionales de siempre, y otros que recordamos de siempre se pierden (apenas hay bolas de energía buscadoras), al igual que una galería de nuevos personajes se presenta ante los ojos del jugador. Entre los "recién llegados" contamos con: **Son Gohan** (en su faceta adulta), **Son Goten**, **Trunks** (en faceta infantil...), **Kaioh Shin**, **Dabbra** y **Buh**; en el equipo de los "veteranos" o más conocidos aparecen: la **Nº 18**, **Son Goku** (supuestamente muerto, pero sin aureola) y **Vegeta** (que aparece como *Ma-jin* -endemoniado o demoníaco-).

El apartado sonoro cuenta con las pertinentes voces digitalizadas, de tanta calidad como siempre, e igual de variadas (incluso contamos con la *"palabrita mágica"* con la que **Bábidi** realiza sus *"trucos"* en el manga y la serie, **"Papparappa..."**). Las melodías son realmente buenas. La de la presentación tiene el tono justo de "solemnidad", la del final del juego (que aparece al terminarse el **Modo Torneo**) es una maravilla, al igual que todas las que tenemos ocasión de escuchar de fondo en los combates. En resumen, una nota bastante alta para el apartado sonoro, que es muy superior al del anterior cartucho (algo tenía que mejorar...).

La jugabilidad está fuera de duda, si bien la velocidad del juego parecerá lenta a los que estamos acostumbrados a jugar con la velocidad turbo del **Dragon Ball Z 2**, aunque esto tiene un fácil arreglo...

Resumiendo, el cartucho está bien y es muy fiel a la serie de *Toriyama*, "demasiado fiel" quizás, puesto que, al igual que ésta, nos presenta el mismo producto pero con un "envoltorio" distinto. De momento me quedo con el segundo cartucho, **Dragon Ball Z 2**, pero esto no quiere decir que cuando haya jugado con este todo lo que he jugado con el otro, no me guste más (aunque me permito dudarlo, ya que el *Z 2* es mi cartucho favorito). Otro juego de la saga para **Super Famicom**, cuyos creadores parecen ser tan "ignorantes" como *Toriyama*, ya que no conocen ese dicho de: **Una retirada a tiempo es una victoria**...

TRUCOS MADE IN JAPAN

Ranma Nibunnoichi Chohgiranbuhen

Un truco recién sacado y bastante interesante. Para poder acceder al control de **Haabu** en el **Modo Historia** y **Modo Versus** del juego **Ranma** que os acabamos de presentar, sólo debéis seleccionar cualquiera de estas dos opciones, manteniendo pulsados los botones **R** y **L** del pad. Sencillo, ¿no?.

Yu Yu Hakusho 2

Para acceder al control de otros cuatro luchadores en el **Modo Versus** sólo tenemos que introducir la siguiente secuencia de movimientos tras la presentación de los personajes, al encender el cartucho, justo cuando en la pantalla aparece *Push Start*: **Abajo, Arriba, L, L, R, R, Y, X, A, Y**.

Dragon Ball Z: Super Butohden 3

Muchos y variados los trucos y códigos que hemos descubierto para esta nueva entrega de **Dragon Ball**. ¡Atentos!

Velocidad Turbo:

Gracias a este truco, la velocidad se verá notablemente incrementada, sabremos que ha funcionado si en la presentación la esfera que contiene el número 3, en el nombre de **Dragon Ball Z 3**, aparece de color azul en vez de verde, que es lo normal. Para ejecutarlo debemos mantener pulsados los botones **R** y **X** del pad segundo. Es importante que para hacer este truco la consola esté apagada y la encendamos con los botones ya pulsados en el pad.

Velocidad Súper Turbo:

Más velocidad todavía si hacemos lo mismo que en el truco anterior pero esta vez pulsando **L, R** y **X**.

Controlar a Trunks, adulto:

Para poder manejar a este personaje hay que introducir la siguiente combinación con el primer pad: **Arriba, X, Abajo, B, L, Y, R, A**. Podremos escuchar un sonido que nos indicará la ejecución del truco.

Aumentar el poder de los personajes:

Estas claves harán que el personaje sea capaz de infligir más daño y de recibir menos en los ataques que sufra.

Nivel 2: **Arriba, L, Abajo, Y**.
Nivel 3: **Izquierda, L, R, Derecha**.
Nivel 4: **Abajo, X, Arriba, R**.
Nivel 5: **L, R, Arriba, Abajo, Y, X, Izquierda, Derecha**.
Nivel 6: **Arriba, L, Arriba, R, Arriba, Y, Arriba, X**.
Nivel 7: **Izquierda, R, Arriba, X, Derecha, Y, Abajo, L**.

Estos códigos debemos introducirlos en el mando del jugador cuyo personaje queremos que aumente la fuerza cuando los personajes hablan antes del combate (tranquilo si no lo consigues a la primera).

Por ahora basta ya de trucos y de sección de consolas, en el siguiente número más, espero... Y digo "espero", porque no estoy seguro de poder seguir ofreciendoos esta sección, ya que comienzo mis estudios universitarios y no sé como estará el tema para el siguiente número de **Minami**, pero de todas formas, si yo no estoy (y aunque no esté al menos mi artículo sobre el juego **Sailor Moon R**, que por motivos de tiempo y espacio no ha podido entrar aquí, si que estará) otro/a compañero/a de la redacción se encargará de ofreceros la información **Manga-consolera** más puntera y entretenida, más trucos y comentarios de juegos, no os lo perdáis, porque para entonces ya sabremos más acerca de **Dragon Ball Z 3**, como los combos (os adelanto que el de **Vegeta** se efectúa haciendo un semicírculo por debajo, desde detrás hasta delante, luego otra vez hacia atrás y puño -Y-), más noticias interesantes como que acaba de aparecer en *Japón* un nuevo soporte en CD que ya cuenta en su haber con un juego de **Dragon Ball** con increíbles imágenes (claro, es CD), etc... Nada más, sólo espero que lo hayáis pasado tan bien conmigo como yo lo he pasado con vosotros y, basta que nos volvamos a ver... **¡¡Que lo juguéis bien!!**

(Nuestro agradecimiento especial a **Game Shop** y a **José Manuel Blázquez**). **SAYOHNARA...**

Juan Luis Sáez Sánchez

¿Dónde está el cocktail perfecto?

El prototipo masculino tiene una gran variedad en la animación japonesa, y se distribuye como tal en las series, pero hay uno que parece distribuirse como líder absoluto: "El imbécil"; el enchufado, el que te cae mal porque a su alrededor giran otros 100000 millones de veces mejores. ¿Mejores?, ¡no!, lo exacto es decir que está el prototipo contrario; el inteligente, el que razona, el casi perfecto.

Prototipo I (1ª parte):

Seiya "el enchufado"



Definido como aquel que carece de cualidades y goza de infinidad de defectos, tales como su sonora estupidez, ser tonto hasta saciar, cabezón como él sólo (no lo digo por el tamaño de la cabeza con el casco, sino porque cuando se le mete algo entre ceja y ceja no cambia aunque le den... ¡por todas partes! (¡¿qué os habéis creído que iba a escribir?!). Podríamos decir que tiene tanta chulería que le permite quedar como un estúpido en muchas ocasiones, excepto al final que es cuando gana. No consigue nada por sí sólo, sino que necesita la ayuda de todos sus compañeros y del creador de la serie para sobrevivir.

Resumiendo, tiene un morro que se lo pisa y se lleva los honores de todo lo que hacen sus compañeros. **Kurumada** creó un personaje cuyos errores han tenido que pagar **Shiryu**, **Hyoga**, **Shun** e **Ikki**. La verdad es que el gran **Seiya** debería trabajar de electricista en vez de de *Caballero del Zodiaco*, porque se enchufa que da gusto.

Protagonistas con cierta imagen y semejanza:

Oliver Atom (Campeones), **Seiya** (es que merece la pena repetirlo), **Shurato** (aunque en bastante menor cantidad, hay que tener en cuenta que te llega a caer bien), y **Ranma Saotome** (donde la chulería no tiene límite).

Prototipo I (2ª parte):

Ranma "la presunción tiene un nombre"

Chulo, vanidoso, orgulloso, repulsivo, presumido, pretencioso, egoísta, manipulador, egocéntrico, asqueroso, "aquel que joroba la marrana a todo ser que se encuentra a su alrededor". **Ranma** merece su puesto de honor en el ranking de indeseables. Puteando constantemente a cualquiera que se ponga en su camino, es hábil en destrozar corazones y burlarse de los demás. Este insoportable ser de raza humana, es el típico machista sin consideración y con las hombillas fundidas (o sea, con pocas luces). ¿Quién no se alegra cuando el encantador **Ryoga** le zurra un poco en su primera aparición?. Cuando **Ryoga** le da unos cuantos golpes y lo deja agilipollado en el suelo un sentimiento maravilloso invade mi cosmos. Por lo menos, gracias a estos pequeños cambios una puede tener momentos felices.



¡ATENCIÓN!: Pido disculpas a aquellas personas que hayan sido heridas en su sensibilidad por sentir especial afecto por **Ranma**.

Prototipo II:

Vegeta "la chulería sin escrúpulos"



He aquí un cambio alterado del protagonista: sigue conservando características de los anteriores (como el orgullo, la vanidad, presunción y egocentrismo) pero las combina con inteligencia. Nunca es el personaje principal de una serie poque le consideran demasiado malo para eso, pero, a la larga, acaba cayéndote mejor que el propio protagonista, que se lleva la cámara todo el tiempo. Tan difícil de dominar o de conseguir sus favores como de peinarle su cabello hacia abajo en melena lisa. Y es que **Vegeta** impone respeto (porque tamaño desde luego no). Es el tipo duro que no se asusta ante nada, inconquistable, cada vez más poderoso, frívolo y con una pizca de sarcasmo sobre su oponente.

Vegeta, siempre alerta, es todo un modelo de guerrero del espacio que surgió ante todos y que no queremos que pase desapercibido. ¡¡FINAL FLASH!! (¿A que parece que os estoy vendiendo un robot?).

Protagonistas con cierta imagen y semejanza:

Mark Landers (Campeones), mar(k)avilloso con su pelo negro y su piel oscura, radiante al lado del pequeño "enchufe" **Oliver Atom**, digno de ser el mejor goleador en un campeonato y rebosante de ímpetu y orgullo. **Ikki**, el caballero del *Fénix*, ¿o visteis a alguien que rebosara más orgullo y odio con altanería?. O **Dark Schneider (Bastard!)**, donde es destacable como el mayor hechicero, burlándose con su poder frente a todos. (¡Qué soso me ha quedado!).

Prototipo III:

Goku "la ingenuidad y la inocencia mezcladas con la fuerza universal"



Con esa cara de inocente, con esa mirada de no haber roto un platito en su vida, con ese aspecto de pureza viva... y padrazo, ¡ah picarón!.

Con la apariencia de no entender casi nada y siempre sonriendo a todo el mundo, ingenuo y agradable, es un tipo que no te puede caer mal, y luchando lo hace fenomenal.

Goku es un protagonista con muchas bolas... de dragón.

Protagonistas con cierta imagen y semejanza:

Gohan (el hijo de **Goku**, ya se sabe, de tal palo, tal astilla). **Gohan** rebosa todavía más ingenuidad que el propio **Goku**, pero ante la diferencia que de maestro ha sido el gran **Piccolo**, muestra más decisión que su padre en difíciles situaciones). **Trunks** (el maravilloso y encantador hijo de **Vegeta** y **Bulma**), la frialdad y el poder de un guerrero del espacio con una personalidad tímida, introvertida e inocente. **Ryoga**, el muchacho perfecto para cualquier persona, **Ryoga Hibiki** muestra su bondad en una

forma de ser maravillosa y que encandila a más de uno. **Hugo (Juliette je t'aime)**, el universitario que no se atrevía a declararse por esa indecisión. **Toni Godai**, el protagonista de **Súpercampeones**, con más de tonto que de ingenuo, pero realmente más inocente que el asa de un cubo.

Prototipo IV:

Tatewaki Kuno "diplomado en tontería mundial"



Lleva la corona de rey de los tontos sobre sus hombros. Su locura tan maravillosa nos divierte un montón pero está muy claro, **Ranma** el chulo, **Ryoga** el ingenuo, **Mousse** el cegato y **Kuno** el tonto.

Que conste que me encanta **Kuno**, pero reconoced que es idiota. Primer idiota **Kuno**, digo... *primera línea* **Kuno** tiene físico y porte, pero lleva la inteligencia en... los pies, los pies.

Personajes con cierta imagen y semajanza:

Creo que en esta línea es único en su especie, pero se he de mencionar a un personaje que me parece tonto os diré que **Johnny (KOR)** es perfecto como idiota. Se le podría incluir entre los ingenuos e inocentes, los del tipo **Goku** y... ¡y una mierda!, ¡es idiota!.

Prototipo V:

Yasha "cuando el guerrero es el príncipe azul"

Yasha es el prota de **RG Veda**. El prototipo de guerrero justo, honorable, que daría su vida por una idea, que invoca para tener poderes y con un físico de ensueño. Podría haber puesto como ejemplo a un *Caballero del Zodíaco*, pero se me habría visto cuál es mi favorito.

En fin, este prototipo es prácticamente idéntico para todos, cambia el aspecto físico y los poderes de cada uno, pero se rigen todos bajo el mismo código de honor.

Personajes con cierta imagen y semejanza:

Os menciono, por ejemplo: **Shiryu**, **Hyoga** y **Shun (Saint Seiya)**; **Daryoon (Heróica Leyenda de Arslan)**; y **Kabuto**.

Prototipo VI:

César Alvarado "el hombre perfecto"

Este tipo de chicos en las series de dibujos es bastante menos frecuente que los otros pero también está ahí. ¿Recordáis la forma de ser de **César (Bateadores)**?. Una personalidad perfecta, el mejor en baseball, un portento en los estudios y con todas las cualidades que se requieren para ser una buena persona. De hecho, la única imperfección de este chico modelo fue que se murió. Muy perfecto, sí, pero... ¿no os parece un poco agobiante ser tan perfecto?



Personajes con cierta imagen y semajanza:

Mario Ríos (Bateadores), el segundo perfecto que sustituyó a **César**, ¡con moto y todo!, ¿no es maravilloso?; o **Roberto (Alegre juventud)**, el novio de **Adahara**, con futuro, hecho un mozalbete, y dispuesto a casarse con la aún joven colegiala. Me sigue pareciendo un poco agobiante.

Prtototipo VII:

Segio Kato "por fin un ser normal"

Por si aún no lo habéis reconocido es el protagonista de **Bésame Licia**. Son los chicos normales, los que trabajan o estudian, son buenos en algo pero no en todo, se divierten y tienen problemas, les van las cosas bien, pero también las pasan canutas. **Sergio**, por ejemplo, que había tenido que trabajar para sacar adelante su vida y la de su hermano, con novia, con problemas con sus amigos, etc. Un chico de los de hoy día (más o menos (o ¿menos que más?)).

Personajes con cierta imagen y semejanza:

Carlos Alvarado (Bateadores), un muchacho que ni mucho menos es la perfección en pintura pero es un chaval majo. **Roberto (Raqueta de oro)**, un buen tenista conlos problemas de cualquiera; o **Guille (Alegre juventud)**, típico y normal pero con una personalidad especial.

Prototipo VIII:

Sergio Takiki "cuando hasta el balón es más importante"

¿Lo recordáis?. Era de la serie **Dos fuera de serie**: la canción, el título, el estribillo... daba la sensación de que los protagonistas eran **Juana** y **Sergio**. Pero pasados 4 ó 5 capítulos, **Sergio** no sale casi nada, ¡menuda desilusión!. Salía 50 veces más el balón de voleiball que **Sergio**, el hermanito de **Juana** que **Sergio**, los entrenadores que **Sergio**... ¿está claro que sólo adornaba la serie?

Personajes con cierta imagen y semejanza:

Guillermo (Chiquitina), un auténtico florero montado a caballo que sólo salía para decir: "*Tina, ¡Tina!, ¿Tina?*": casi le borró el nombre a la pobre muchacha. Eso sí, daba gusto verlo. **Ronny (Mágica Emy)** o **Roby (Sandy)**, en donde **Roby** además de adorno, lleva una tienda de flores. Los dos protagonistas de **Eriko**, **Iván** y **Damián**, realmente puestos de mero adorno, **Iván** salió importante los 2 primeros episodios, y luego le dieron mucho por saco. Y con **Damián** lo mismo, ¿no gritasteis ¡milagro! cuando pronunció su primera palabra?, yo, que grababa los episodios, repetí la imagen 7 u 8 veces para cerciorarme de que no era mi imaginación, ni una ilusión auditiva. Considero al **Señor del Antifaz (Sailor Moon)**, como un adorno más en mi colección *Ming*, hasta los últimos episodios no actúa, y ahí, que es cuando lo hace, es porque se ha pasado al bando enemigo. Más que adorno, yo lo llamaría huevazos, pero es cuestión de opiniones.

Prototipo IX:

Coque Saeba "¿alguien ha visto a un culito volador?"



No es un protagonista muy frecuente, pero merece la pena ponerle aparte, en otra sección. **Coque**, el pervertido, el encantador detective que va detrás de todo par de buen muslos y bonito trasero, el que persigue acostarse con cualquier mujer (que no tiene sus mismos deseos). ¿Os habéis fijado que cuando tiene a una en bandeja nunca se la lleva a la cama?. Es todo un profesional de lujo con un carisma irresistible y un atractivo especial.

Personajes con cierta imagen y semejanza:

Lo dejamos en cierta semejanza porque lo de cierta imagen... no pega demasiado. Realmente, como pervertidos sólo se me ocurren el **Duende Tortuga (Dragon Ball)** y **Happosai (Cheng en Ranma ½)**, uno persigue bragas y sujetadores y el otro lo que hay en sus interiores. Por eso he dicho que cierta semejanza pero no demasiada imagen.

En fin, ¿qué os parece el artículo?. Podéis estar de acuerdo o no, al fin y al cabo es una simple opinión. Yo lo que pretendo es entreteneros un poquito, pero bueno, a lo que iba, que es a terminarlo.

Mae Fernández



LOS CABALLEROS DE JURASSIC PARK

Si os hablo de **Seiya**, **Shiryu**, **Hyoga**, **Shun** e **Ikki** todos deduciréis que me estoy refiriendo a los Caballeros del Zodiaco, o en su defecto a **Saint Seiya**. ¿Correcto?. Pero si de repente os nombro a **Sho**, **Asa**, **Oko**, **Ryo** o **Shirin** la mayoría de vosotros pondrá cara rara y se preguntará "¿quiénes son esos?". Son los protas de uno de los últimos mangas realizados por **Masami Kurumada**: **Silent Knight Sho**.

La historia del Caballero del Silencio **Sho**, que es su traducción al español, comienza cuando el susodicho **Sho** (que, oh sorpresa, es el hermano gemelo de **Seiya**) de trece años de edad y su querido halcón, llamado **Pii**, se encuentran rodeados por un ejército de macarras deseosos de romperles todos los huesos, pero cuando parece que el pobre chico va a recibir la mayor paliza de su vida, algo sucede en su interior. Parece imposible... ¡una misteriosa energía surge de su cuerpo (¿os suena de algo?) dejando hechos polvo a los malos!. Y aquí no acaba la cosa, repentinamente **Sho** nota algo extraño en su pecho, intrigado abre su camisa y... ¡Tachaaaaan! aparece en su torso un extraño tatuaje con forma de ave. Después de esto su vida ya no será igual.

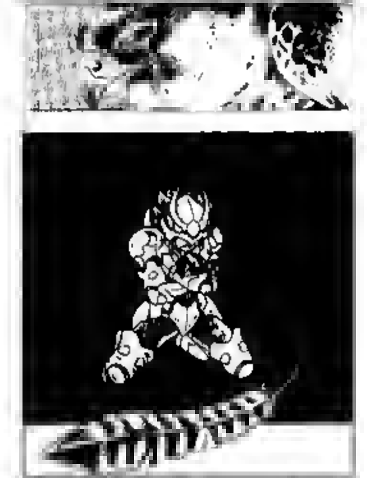
Mientras, en algún lugar de la ciudad, reina el caos y la destrucción gracias a la inestimable ayuda de un gigantesco *Tiranosaurio Rex* (que por esta vez no es **Godzilla**) que parece buscar algo con una persistencia letal. ¿El qué?. Pues a una diminuta, encantadora y grácil hadita con alas de libélula y sugerente mini armadura. Una especie de *Campanilla*, vamos. Responde al nombre de **Shirin** y busca desesperadamente a **Sho**. El caballero en cuestión se halla tan tranquilo ayudando a sus compañeros de clase a limpiar el aula, hasta que de improviso algo le impulsa a abandonar tan honroso deber estudiantil para marcharse hacia los jardines del Instituto donde descubrirá a **Shirin** semidesmayada sobre unas margaritas.

Lo malo es que al mismo tiempo aparece el *Tirano* con pinta de pocos amigos y muy deseoso de matarlos a los dos. **Sho** toma entre sus manos al hada y corre en dirección al gimnasio con el sano propósito de intentar despistar al enorme bicho, momento que es aprovechado por la chica para contarle quién y qué es en realidad.



Al parecer el muchacho es un caballero de la justicia y del silencio (¿¿??) que tiene como misión proteger la *Tierra* de una organización denominada la **Nueva Sociedad**. Es decir, los malos malísimos de la serie. Dicha sociedad está formada por semidioses que quieren destruir a la humanidad por considerarla inferior, absolutamente indigna de existir e intelectualmente incompetente. Una vez que la liquidasen instaurarían el reinado de la *Era de los Semidioses*. ¿Y cómo se puede evitar?. Sencillo, haciendo que **Sho** y otros como él que sean buenos, justos y que les guste luchar por nobles ideales y por la justicia **evolucionen** para que así surjan sus poderes latentes. ¿Que qué es eso de evolucionar?. Eh, esto... buena pregunta. A ver cómo lo explico sin que **Darwin** se levante de su tumba con deseos de asesinarme. Hace muchos, muchos milenios apareció la primera forma de vida de la que deriva el hombre actual. Hasta aquí todo correcto ¿no?. Bueno, pues a partir de ahora es cuando las cosas se complican un poquillo. Según el principio **Kurumada** el mismo proceso que formó la vida se puede reproducir en el cuerpo humano. ¿Lugar?. El cerebro. Esta capacidad se encuentra en el interior del DNA, aunque al parecer no se sabe que existe. Puede provenir del 95% no descubierto del cerebro donde se oculta el secreto de la formación de los seres humanos a través de la vida. Toda esta parrafada que os cuento y que a su vez relata **Shirin** a **Sho** es para aclarar que si consigue evolucionar encontrará dentro de él la raíz de la vida logrando que su cuerpo se transforme en algo superior. Ya sabéis, más fuerte, más rápido, más resistente, más poderoso, inteligente... ¿más inteligente? **¿¡pareciéndose el prota a Seiya!?**. Naaaaa, borrad esto último de vuestra mente. Pero esto sólo lo logrará si encuentra la antigua imagen de sí mismo. Vale, vale, si os consuela **Sho** se queda tan alucinando como vosotros e igual de incrédulo. En este momento hace su aparición estelar el *Tirano Rex* destrozando todo el gimnasio a su paso. **Shirin** grita a **Sho** que evolucione, que haga resurgir su fuerza interior, ya que es la única forma de vencerlo. Él lo intenta, en serio, de verdad, pero parece que la idea de que el dinosaurio aplaste su cuerpo con uno de sus piececitos no le estimula lo suficiente para conseguirlo. De repente, cual digno *7º de Caballería*, aparece **Pii** surcando los aires alrededor de la inmensa cabeza del *Tirano*. En un principio consigue su propósito de entretener al reptil, para que su amigo humano pueda huir mediante ocasionales presentaciones entre sus garras y los ojos del bicho. Pero por desgracia su rapidez no le salvará de recibir un mortal zarpazo que acabará con su vida. **Sho** llorando, recogerá al ave en sus brazos mientras que **Pii**, con su último aliento establece un enlace telepático con él. ¿Qué cómo es posible?. Pues al parecer como el mismo halcón explica, la raíz de la vida de **Sho** y la de él tienen la misma trayectoria, es decir que al principio de los tiempos, con el nacimiento de las especies la primera encarnación de **Sho** fue de halcón, por lo que desde hace miles de años eran hermanos. "Has nacido para defender la vida, eres un caballero, tienes que luchar". Momentos de angustia y dolor para **Sho** que consigue desencadenar finalmente su poder. ¡Bien, bien, bravo!. En ese instante su cuerpo aparece cubierto con una armadura de apariencia pétrea. Sobra decir que el pobre dinosaurio lleva todas las de perder. Y vaya, que sorpresa al ser derrotado se descubre que era un tipo con cara de imbécil con la habilidad de transformarse en un animal prehistórico. Maltrecho el hombrecillo grita: "¡Imposible, los japoneses no podéis evolucionar!" (juraría que en **Saint Seiya Sheena** decía algo sobre que los japoneses no estaban capacitados para ser caballeros... ¿será que **Kurumada** tendrá algún complejo con eso de ser amarillo y bajito?). Contestación de **Sho**: puñetazo que te crio a la mandíbula. Fin del

Tiranosaurio Rex. Triste, deprimido, toma a **Pii** y el halcón muere con una lágrima en los ojos.



En otro lugar dos figuras enfundadas en unas armaduras sienten el despertar de **Sho**. Uno es **Kruger** cuya raíz proviene del *Búfalo*, el otro es **Asa** que posee la del *Águila*. Ambos son miembros de la **Nueva Sociedad**.



A lo largo de esa noche las pesadillas asaltan a **Sho**, pesadillas en las que revive la muerte de su amigo plumífero. Al despertar encuentra en la cama a una **Shirin** de tamaño natural toda desnudita ella. Tras la sorpresa inicial el muchacho recuerda lo ocurrido y se dirige a la capilla del Instituto. Allí, en un principio, cree ver a **Pii**, pero en realidad lo que sus ojos descubren es una figura de cristal que representa a un halcón. **Shirin**, que ha ido detrás de él, le cuenta que dicha estatua es el residuo de su armadura y que una vez que deja de necesitarla toma esa forma cristalizada. Cuando esto sucede deben ser destruidas para poder volver a convocarla. Luego le entrega el cadáver de **Pii** para que lo entierre. Snif, snif, lo siento, es que estas escenas me emocionan. De lo que ninguno se percata es de que mientras ellos hablan dos camorristas apalizados por **Sho** los están apuntando con una escopeta, pero antes de que puedan disparar la justicia poética del destino (vale, es una chorrada pero me apetecía ponerla) interviene en forma de *Pterodáctilo* que se carga a los dos tíos, absorbiendo luego sus cadáveres con unas babas asquerosas. ¡Puaaaagh, qué asco!. Por los alrededores **Kruger**, acompañado por otros tres dinosaurios más (¡*Blas*, aquí aparecen más bichos de esos que en los **Picapiedra**!) descubre el caparazón cristalizado del difunto *Tirano*.

Frente a la tumba de **Pii** volvemos a ver a nuestros dos queridos héroes. El hada intenta consolar a **Sho**, pero el chico en esos momentos no sólo no está por la labor, sino que además está un poquillo cabreado con ella ya que le echa las culpas de lo sucedido. Ella intenta razonar, le dice que tiene que unirse a otros para proteger la tierra (lo sé, lo sé, un tanto repetitivo, pero yo no he escrito la serie) y evitar que mueran más inocentes, que si acepta, la muerte de su halcón no habrá sido en vano. Y mientras habla el *Pterodáctilo* surge del cielo atacándola y sepultando al joven en una marea de babas. **Shirin** se transforma de nuevo en la miniatura campanillesca y con la ayuda de unos mazos de gimnasia rítmica que lanza cintitas (¿¿??) y de sus espectaculares acrobacias aéreas vence al reptil volador, **Sho** por su parte está a punto de perecer ante las babas que lo aprisionan, pero el recuerdo de su halcón hace que tenga energías para luchar y liberarse de ellas. Después de esto finalmente aceptará su misión de vencer al mal, proteger a los indefensos, vengar las injusticias..., y todo eso que se supone que deben hacer los buenos en los mangas de **Kurumada**.

El *Búfalo* es informado por su trío restante de dinos de que estos dos todavía siguen vivos y que han logrado matar a otro de los suyos. Como cabe de esperar se cabrea bastante, teniendo que ser tranquilizado por el *Águila* diciéndole que ahora serán ellos quienes se encarguen de matarlos en persona. **Shirin** y **Sho**, ajenos a todo esto, continúan hablando en las escalerillas de la capilla. La muchacha le habla de las *Sisters*, una especie de monjas... o al menos visten como tales, que



son las encargadas de buscar semidioses como él, para **Nueva Sociedad**. Sin embargo una de ellas descubrió las verdaderas intenciones de dicha organización por lo que inició una revolución en su interior. La misión del hada y de la **Sister** es ahora buscar caballeros que se unan a su causa para destruir a la **Nueva Sociedad**.

Finalmente, como era de esperar, **Kruger** y **Asa** los localizan y se enfrentan a ellos, terminando con la victoria del amigo *Búfalo* sobre el pequeño *Halcón*. **Asa** no se inmiscuye en la pelea por dos razones. Al ser el casco de su armadura una computadora a lo cabecita de *Terminator* comprueba que **Sho** es 30 veces menos fuerte y como suele suceder en estos casos en las series japonesas al malo no le atrae demasiado la idea de luchar contra alguien muuuuucho más débil que él. Y sabéis, aquello de que no eres digno ni de limpiar la bota de mi armadura miserable insecto... y cosas así.



La otra razón es que en su interior siente como una llamada que le atrae hacía el interior de la *Capilla*. Dentro de ella siente lo que sospecha que podría ser la energía de la mismísima **Sister**. Energía que provine en realidad de una imagen de la *Virgen* y que toma la forma de un dragón lanzándose por la puerta de la iglesia destrozando un par de vidrieras por el camino y expulsando **Asa** por los aires.

Horas más tarde, en otro lugar en el espacio y en el tiempo, en una noche tormentosa descubrimos a **Asa** sentado en su despacho dormido, sufriendo una pesadilla. En ella retrocede, en un flashback, a su pasado. Por increíble que parezca un **Asa** de siete añitos acaba de asesinar a sus padres ante los atónitos ojos de su hermana. La chica, que se llama **María**, aprenderá por las duras que puede ser mortal para la salud estar en el lugar equivocado en el momento inoportuno. Al parecer la raíz del *Águila* acababa de despertar y además muy bien adoctrinada por **Nueva Sociedad**. Le hicieron creer que la humanidad estaba destruyendo la *Tierra* y que el único modo de salvar el planeta era sometiendo o asesinando a los humanos. La hermana horrorizada intenta convencerle de que está equivocado y en recompensa **Asa** le clava en el pecho un puñal. **María** cae por la ventana y se precipita sobre el acantilado en el que se halla la casa de la familia. Al despertar, éste piensa si tal vez **Sister** podría ser su hermana, que de alguna forma hubiese sobrevivido. La mejor manera de averiguarlo, piensa, es secuestrando a **Shirin** e interrogándola, con este propósito ordena a **Kruger** que vaya en su busca.



Ajena a todo esto la dama en cuestión intenta salvar la vida a un moribundo **Sho**. Al no reaccionar a los cuidados de la muchacha, ella, desesperada, hace acopio de toda su energía en un intento desesperado por reanimarle. Parece que al señor **Kurumada** le gustan las situaciones un tanto ambiguas, pues si se observa la posición en la que el hada se sitúa para traspasar su energía más de uno podría pensar que está haciendo el amor. Comparaciones aparte, logra su propósito de salvar la vida del chico... aunque ella queda inconsciente en el proceso.



Sho al despertar y encontrarla en ese estado piensa que alguien debe haberla atacado, saliendo en pos del presunto agresor, siendo poco después cuando **Kruger** la descubre en la habitación y le propina un trato un tanto desagradable. Al parecer al chico no le dieron lecciones de como tratar a las mujeres. Más tarde **Sho** regresa al cuarto y descubre un maravilloso charco de sangre perteneciente a la joven. Asustado irá en su búsqueda no tardando mucho en descubrirla atada a la cruz de la Iglesia con alambre de espino y en un estado lamentable. Cuando intenta liberarla **Kruger** le estrangula por la espalda con el mismo alambre (Auch, eso debe de doler) existiendo posteriormente el consabido intercambio de tortas entre los dos, tras la liberación de la chica. Durante el duelo **Asa** la sostiene entre sus brazos observando durante la batalla que los poderes de **Sho** han aumentado a un nivel mayor. En el momento en que parece que el *Búfalo* va a aplastar la cabeza de **Sho** como si fuera una jugosa uva, sucede algo incomprensible. El *Águila* hiere mortalmente a **Kruger** y desaparece con el hada. ¿Sorprendidos?. Pues aún queda lo mejor, cuando éste se teletransporta, el *Halcón* como todo bueno que se precie intenta ayudar al gigante, acto que él recompensará cargándole con todo su poder antes de morir. Resultado más que obvio: **Sho** ahora es mucho más potoso.

A todo esto, cerca de la *muralla China* se encuentra lo que se podría llamar el Santuario de la **Nueva Sociedad**, allí el todopoderoso **Bishop**, que es un tipo muuuuy grande, con una armadura que recuerda las formas de un jabalí y que parece ser una especie de *Gran Patriarca*, descubre que ha desaparecido una reliquia de inmenso poder que podría destruirle. Tal reliquia es una flecha con un *Dragón* enroscado. El **Caballero del Grifo** también conocido como **Alfa Romeo** le comunica que muy posiblemente el ladrón puede que haya sido **Sister** o alguno de los miembros de **Nueva Sociedad** que los ha traicionado. Sea quien sea ya ha mandado a tres semidioses en busca de la flecha y del culpable de su desaparición.

Entre tanto en la Mansión de **Asa** este guarda el sueño de **Shirin** mientras espera la llegada de **Sho**, el cual le trae como "regalo" el cuerpo de su ex-aliado. Entre ambos existe una discusión filosófica a través de la cual descubrimos que **Asa**, más que un mal tipo o un villano se le podría calificar como un ecologista radical. Debido a los engaños de la **Nueva Sociedad** cree firmemente que la *Tierra* será destruida dentro de 40 años por culpa de la contaminación, las bombas nucleares, la desertización del planeta, caza de especies en extinción, la lluvia ácida y la única forma de evitarlo es por medio de la fuerza y la dominación de la humanidad. Como veis en el fondo es un bueeeen chico, sólo anda un poquito desorientado. Seguramente hubiesen seguido unas cuantas páginas más con el tira y afloja de "yo llevo razón y tú te equivocas" de no ser por la espectacular entrada de tres tipos enfundados en armaduras por la terraza. Dichos señores son el *Halcón Negro*, la *Araña* y la *Lamia* (es una especie de serpiente. De nada) y como habréis supuesto se tratan de los emisarios de **Bishop** y el *Grifo*. A estos más que conversar sobre lo divino y lo humano les va acción pura y dura, así que lo primero que hacen nada más presentarse es atacar traicioneramente a **Sho** por la espalda (¡¡éstos, éstos sí son auténticos malos!!) y luego intentar atravesar el corazón de **Asa**.



cosa que hubiesen conseguido de no ser por su fantástica armadura y porque el *Halcón* se pone delante de él para parar el fatídico golpe que le iba a propinar el *Halcón Negro*. Sin duda esto será el comienzo de una gran amistad entre **Asa** y **Sho**. Pero como dice alguien que yo me sé, "la rueda del destino sigue girando y el universo se encarga de equilibrar la balanza". Traducción: al igual que aparecen nuevos villano haciendo putadas a los buenos la ley del universo de los dibujos animados japoneses obliga a que deben surgir a la vez nuevos héroes para convertirse en aliados de los que están a punto de palmarla. Dichos nuevos paladines del bien son **Oko**, el *Caballero del Tigre*, que juraríais nada más verlo que es **Shiryu** con coleta y raya en el medio, y **Ryo** *Caballero del Pavo*, que es igualito que **Shun** pero con el pelo negro. ¡*Blas*, qué despliegue y derroche de imaginación demuestra tener papá **Kurumada** al crear a sus personajes!. Bueno, pues al parecer tanto **Oko** como **Ryo** han sido enviados por **Sister** para buscar la flecha del *Dragón* y poder utilizarla para destruir a **Bishop** y ya de paso salvar al *Águila* y al *Halcón* de una muerte segura teletransportándolos de las garras de sus enemigos. A éstos, claro está, no les hace mucha gracia que les roben sus sacos de arena antes de darles el toque final, por lo que no tardan demasiado en localizarlos. **Oko** se encarga de la *Araña* con su "pequeña" espadita de siete puntas y **Ryo** de la *Lamia* con su habilidad de manipular los sentidos del contrario gracias a la música que emite a través de una cosa muy rara que parece mezcla de una daga con una flauta dulce (¿¿??). Tanto la *Araña* como la *Lamia* acaban hechos fosfatina por sus contrincantes. **Oko** entra en la capilla descubriendo que la Flecha del *Dragón* se halla escondida dentro de la imagen de la *Virgen*. Con su espada parte la imagen en dos y libera el objeto. Bien, parece que han conseguido completar su misión. Tienen en sus manos el arma que puede darles la victoria sobre la **Nueva Sociedad** y su líder **Mr. Bishop**. Sólo hay un pequeño e insignificante detalle que enturbia su felicidad: el *Caballero del Halcón Negro* tiene como prisionera a **Shirin** y está dispuesto a matarla si no le entregan el artefacto... y así es como finaliza **Silent Knight Sho**.



Como habréis visto el parecido con los **Caballeros del Zodiaco** es bastante evidente, no sólo porque sigue casi la misma trayectoria argumental que **Saint Seiya**, sino también porque sus protagonistas podría decirse que son casi los mismos... salvo por ínfimas variaciones físicas y alguna que otra emocional. **Kurumada** tuvo que llegar a la misma conclusión ya que sólo realizó dos volúmenes de la serie. Debemos decir que si por parte del guión no hay demasiadas innovaciones en la parte de las ilustraciones **Kurumada** ha mejorado ostensiblemente. Pero como se suele decir una imagen vale más que mil palabras, así que si tenéis algún número de los **Caballeros del Zodiaco** juzgadlo vosotros mismos.

Y bien, ¿qué opináis?.

Concepción Corrales

UROTSUKIDOJI

TERROR, SEXO Y VIOLENCIA MEZCLADOS DE FORMA MAGISTRAL

Vaya, vaya, vaya, resulta que este artículo tenía que haberlo hecho *Ricky-kun*, pero a última hora no ha podido hacerlo, así que el cargo pasó a *Amano*, pero había un problema: él no tiene ni papa de inglés, por lo que sólo podía hacer el comentario de las dos primeras, y la que interesa es precisamente la última, así que... nada, al capullo de turno, el que siempre tiene que hacer todos los artículos de relleno a última hora, menos mal que por lo menos las pelis me gustan. Decir tan sólo que de vez en cuando quizá use alguna palabras un poco fuertes o soeces, pido perdón por ello, pero al fin y al cabo van con la película que, como todos sabemos, no es para niños (al igual que este artículo, ¡es cierto!, NO RECOMENDADO A MENORES DE 18 AÑOS, bueno, supongo que eso bastará para callar a las asociaciones de padres, que últimamente están de un porculoso que no veas...)

Bien, empezamos, aunque os aviso, voy a contar la primera y segunda películas hasta el final (la primera es la versión completa, no la cosa censurada que llegó aquí), y además voy a hacerlo ordenándolas cronológicamente de un modo medio lógico, una vez hecho eso comentaré las dos primeras partes de la tercera película, también hasta el final. Vale, aclarado esto...

Nos encontramos en el mundo de los **Ningenkai**, es decir los simples y meros humanos, en plena época actual. Pero tenemos visita, por ahí hay unos cuantos tipejos que no pertenecen a este mundo, se trata de los **Makai** o *demonios* y los **Jyujinkai** u *hombres-bestia*, pertenecientes a otros dos mundos (aún a riesgo de repetirme, el mundo **Makai** y el mundo **Jyujinkai**). Uno de estos últimos es **Amano Jyaku**, nuestro protagonista



(y fiel colaborador de **Minami**), quien, al igual que los **Makai**, está buscando al **Chojin**, un Dios legendario que se supone que unirá los tres mundos en uno sólo perfecto y feliz.

Para tal efecto ha estado investigando durante unos tres siglos y parece que por fin tiene a su hombre, se trata de **Ozaki**, un estudiante del instituto *Myojin* que además de ser muy bueno en los deportes tiene un éxito bestial con las chicas.

Sin embargo, su hermana **Megumi** tiene a otro candidato, un pringado llamado **Tatsuo Nagumo** que es un joven bastante normal y actual, al que al principio de la película nuestro amigo **Ozaki** se dedica a humillar delante de **Akemi Ito**, la chica de



los sueños de **Nagumo**. Chica a la que, por cierto, pilla ese mismo día un **Makai** que se encarga de desvirgarla de un modo no todo lo suave que debería ser una primera vez, dando oportunidad a **Amano** para lucirse en un rescate y que luego parezca que el salvador a sido **Nagumo**, con el consiguiente enamoramiento de **Akemi**, ¡oh, qué bonito!.

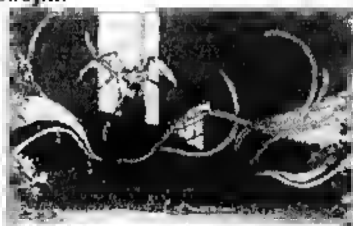


Bueno, tonterías aparte resulta que, una noche, mientras **Ozaki** se está tirando a unas cuantas estudiantes golosas, de su... ejem... herramienta empieza a salir una luz cegadora, todas las chicas huyen despavoridas, y acto seguido se las oye gritar. **Ozaki** sale para descubrir una carnicería increíble que precede a una aparición masiva de monstruos que intentan (y consiguen) comérselo, eso sí, siempre bajo la atenta mirada del colega **Amano**.



Tal y como **Amano** sospechaba, **Ozaki** era más que un mero humano, y se revela como un súper monstruo que no tiene problemas en deshacerse de sus perseguidores, **Amano** está eufórico, ha encontrado al **Chojin** Pero tiene que asegurarse, falta una prueba definitiva, y **Amano** decide que sólo el **Chojin** podría soportar su inmenso poder, por lo que... rayos al canto, **Ozaki** parece aguantar bien, pero al cabo de un rato se desintegra, dejando al pobre **Amano** hecho polvo... ¿o no?, ¡ahora recuerda!, **Ozaki** probó sangre del imbécil de **Nagumo**, y ése es un método de obtener poder de un demonio (el otro es obtener semen).

Mientras tanto, **Nagumo**, que se está aprovechando de que **Akemi** tiene las defensas bajadas y es vulnerable, sufre un repentino ataque de **Megumi**, quien está convencida de que es el **Chojin** y quiere pasárselo por la piedra para comprobarlo. **Nagumo** huye, y en su huida es atropellado por un camión, ¡oh, qué pena!, tampoco es el **Chojin**.



Sin embargo, cuando está en el hospital, el cadáver de **Nagumo** cobra vida, se cepilla a la enfermera y se transforma en una cosa enormemente grande (y fea) que destroza media ciudad y que se hubiese limpiado a **Megumi** si su hermanito no llega a salvarla. Parece que **Nagumo** sí que era el **Chojin** después de todo.

Pero esta noticia no hace gracia a los **Makai**, quienes, al contrario que los **Jyujinkai**, piensan que el **Chojin** lo que hará será destruir los tres mundos, así que un gran *Señor de los Demonios*, **Suikakujyu**, decide limpiarse al susodicho **Chojin**.

Para tal efecto necesita a alguien que lo odie mucho, cosa que encuentra en **Yuichi Niki**, un chico que también está enamorado de **Akemi** y al que no le hace mucha gracia que sea **Nagumo** quien se la lleve.

Por su parte, **Amano**, **Megumi** y su monigote/criado (se llama **Kuroko**), llevan a la linda parejita a su mundo y les explican de qué va la historia y quién es en realidad **Nagumo**. Sin embargo, el **Elder** (viejo maestro) de los **Jyujinkai** no lo aprueba, pues en él sólo detecta maldad, y los expulsa a todos abruptamente.

Flashback: 1944, *Segunda Guerra Mundial*, un cuartel nazi en el que **Hitler** y un doctorcillo suyo llamado **Munhihausen** intentan traer al mundo humano al **Señor del Caos**, un ser que les ayudaría a vencer (usan una máquina muy interesante para ello). Sin embargo algo sale mal, y todo se desmorona, aunque durante el proceso un objeto del otro mundo viene a este, siendo

recogido por el hijo del doctor, **Munhihausen Jr.** (por suerte para él, ya que es eso lo que lo salva cuando un avión aliado bombardea el cuartel).

Volvemos al presente, precisamente cuando un ya crecidito **Munhihausen Jr.** está invocando al *Señor Demonio* **Kohoki** para que le ayude pues está intentando traer de nuevo al **Señor del Caos** a la *Tierra* para que mate al **Chojin** y así dominar él la *Tierra* (de hecho lo invoca y, con un poco de persuasión, consigue su ayuda).

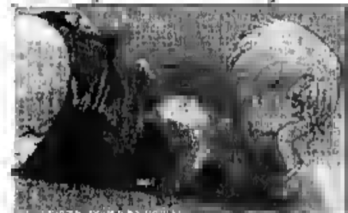


Aparece entonces **Amano**, que está siendo transportado por unos cuantos bichos de la raza de **Kuroko** a un lugar de su mundo conocido como **Puerta Prisión**, donde descubre que el guerrero guardián ha sido asesinado por lo que describe como un demonio controlado por un humano. Cuando el guardián muere, **Amano** busca una explicación para el ataque, y la encuentra en las ruinas de la estatua que hay más allá. una estatua que tiene... ¡4000 años, 1000 más que la propia leyenda del **Chojin**!. Cuando **Amano** sale. aparece **Mimi**, su ligue, con quien se va a... ejem... bueno. el caso es que **Amano** ordena a **Kuroko** que vaya a ayudar a **Megumi** a vigilar a **Nagumo**.

Cuando **Kuroko** vuelve a la *Tierra*, se encuentra a una aburrida **Megumi** que observa cómo **Nagumo** y **Akemi** esperan al primo de **Nagumo**, **Takeaki Kiryu**, que viene con sus padres y con quien **Nagumo** tenía una relación prácticamente de hermanos. Sin embargo su viaje no finaliza, pues **Kohoki** arrasa el avión, haciendo que se estrelle y siendo **Takeaki** el único superviviente, aunque necesitando una transfusión de sangre que es donada por su primo **Nagumo** (con las consecuencias que eso conlleva). Poco después, un conductor vicioso y su no menos pervertida acompañante sufren un misterioso accidente.

Al día siguiente, en la escuela. los chicos del club de karate buscan a **Megumi** para que (nuevamente) les haga un favor, que es darle una paliza a un aspirante al club contra el que no pueden. El aspirante en cuestión resulta ser el propio **Takeaki**, quien resulta ser todo un maestro en dicho arte marcial y derrota fácilmente a **Megumi** (aunque en un principio él, todo caballeroso, no quería luchar contra una chica), dejándola (además de enseñando una teta), muy impresionada.

Más tarde, mientras **Nagumo** y **Akemi** comen, **Megumi** se presenta oficialmente a **Takeaki**, aprovechando además para insinuarse un poco, pues está claro que está así como colada por el amigo **Takeaki**, pero **Nagumo** se pone en plan borde y no lo permite, aunque lo salva la campana.



Una noche que **Takeaki** está con **Nagumo** y sus padres, de pronto le vienen a la mente extrañas imágenes sobre sus padres y el accidente, y una visión sobre un par de figuras raras. **Takeaki** se marcha dejando a un preocupado **Nagumo** y, cuando en una televisión ve la noticia de un crimen, le vienen a la mente extraños recuerdos, ¡¿¡ha sido él, él es el violador/asesino!?!.

Corre al apartamento que los padres de **Nagumo** le han buscado seguido por **Megumi**, quien también está bastante preocupada, sufriendo dolorosas visiones sobre su felicidad familiar perdida.

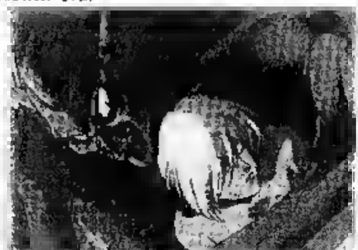
*"Si hay un **Chojin**, debe haber un **Señor del Caos**.*

Si hay alguien que regenera, debe haber alguien que destruya.

Si hay un Dios de Dioses, debe haber alguien que pueda destruirlo.

Observa, mi instrumento de destrucción, aquel que hará mi voluntad..."; ¿un poco cabroncete el amigo **Munhihausen**, no?, porque además de la parrafada triunfalista se dedica a manipular la mente del pobre **Takeaki** mientras duerme y a modificar sus recuerdos y sentimientos hacia su primo y sus tíos. **Megumi** lo interrumpe, aunque **Munhihausen** consigue escapar; de todas formas, el daño está hecho. **Megumi** pierde a **Takeaki** y, esa noche, una nueva violación y posterior mutilación tienen lugar.

Al día siguiente **Nagumo** lleva a **Takeaki** a un *Sex-Shop* (más bien lo obliga, pues él no quería ir), en el que aparecen una insinuante **Megumi** (que prácticamente se abalanza sobre el pobre **Takeaki** en plan loba hambrienta de sexo) y un travieso **Kuroko** que le jode el plan con una putilla a **Nagumo**. Al final todos tienen que huir, separándose **Nagumo/Kuroko** y **Takeaki/Megumi**, aprovechando ésta última para contarle al pobre chaval quienes son todos los implicados y el rollo de los tres mundos antes mencionado (y el muchachote se lo cree). Durante su romántico vuelo. **Takeaki** por fin toma las riendas en la relación y consigue que la amiga **Megumi** lo pase un poco mal en cuanto a ruborizarse y avergonzarse se refiere. Sin embargo, todo este romanticismo dura poco, ya que aparece **Kohoki**, quien, después de lanzar a **Takeaki** a un río que casualmente había por allí, coge a **Megumi** y, tras decirle que por lo visto en un tiempo lejano, antes de que él cayese en desgracia, fueron amantes, la viola (y en toda regla, de hecho la duración de la misma casi me hace pensar si acaso este polvo no estará censurado (cuando menos, seguro que está menos censurado que el resto de las películas)). Cuando menos, durante la misma **Megumi** descubre que **Kohoki**, y no **Takeaki**, es el asesino. Mas, cuando parecía que la pobre **Megumi** iba a ser definitivamente convertida en la esclava de amor de **Kohoki**, aparece salvador un **Takeaki** medio convertido en monstruo que para rescatarla casi acaba con **Kohoki** y causa un destrozo bestial. Y, después de todo, resulta que era una prueba de **Munhihausen** para ver lo poderoso que **Takeaki** era.



De nuevo flashback: vemos ahora la terrible infancia del pobre huerfanito **Munhihausen** y cómo éste tuvo sus primeros contactos con el mundo de los demonios y con el propio **Kohoki**.

El presente: **Megumi** se despierta en casa de **Nagumo**, tapada tan sólo con una chaqueta y con un impertinente **Nagumo**, afortunadamente, **Kuroko** le da un mensaje de **Takeaki**: "El pendiente que me regalaste me ha traído suerte, ¡nunca dejaré de luchar!"; **Megumi** se marcha ofendida y enfadada con **Nagumo** en busca de su hermano a ver si éste puede ayudarle. Mientras tanto, **Takeaki** sufre un nuevo ataque psicológico por parte de **Munhihausen**, esta vez definitivo, en el que, tras ver cómo hacía el amor con una falsa **Megumi** y ver un modificado recuerdo de una conversación con **Nagumo**, se transforma en monstruo, ahora ya es el **Señor del Caos**, controlado, por supuesto, por **Munhihausen**.

En esos momentos, **Amano**, muy ocupado trajinándose a **Mimi**, recibe la visita de su hermana, quien le cuenta la historia. **Amano**, tras reírse un poco de ella al ver que está enamorada, le dice que lo único que puede hacer es matarlo. **Megumi** se marcha, pero **Amano** se queda intrigado y decide usar los poderes de **Mimi** (es la nieta del **Elder** de la tribu) para ver el secreto que se oculta más allá de las ruinas de la **Puerta Prisión**. **Mimi** lo hace y

Amano ve un devastado mundo futuro dominado por ¿ese es **Munhihausen**?, bueno, claro está que **Amano** todavía no tiene el gusto de conocerlo.

De vuelta a la *Tierra*, **Nagumo** y **Akemi** están "tonteando" cuando el **Señor del Caos** llega a su ventana con órdenes de matar a **Nagumo**. Sin embargo llega la madre de éste y se ponen a hablar de **Takeaki** y de cuánto lo quieren todos, en especial **Nagumo**; el **Señor del Caos** saca su parte de **Takeaki** y, a pesar de las órdenes de **Munhihausen**, se marcha sin matar a **Nagumo** (aunque si se limpia a un par de novios que había por allí).

Al día siguiente en la escuela **Takeaki** está especialmente irritable, y éste pide que lo dejen en paz (para preocupación de **Nagumo**). Esa noche, **Kuroko** está preocupándose por el enamoramiento de **Megumi** (una relación entre razas no tiene futuro) mientras **Munhihausen** sigue torturando mentalmente a **Takeaki**, momento en el que llegan **Nagumo** y **Akemi** con intención de hacer una fiesta y alegrar así al pobre **Takeaki**. Mal momento, pues **Takeaki**, medio convertido **en Señor del Caos**, coge del cuello a **Nagumo**, empieza a apretar y lo amenaza con un cristal. **Akemi** intenta detenerlo, pero éste la empuja distrayéndose lo suficiente como para que cuando vuelva a mirar **Nagumo** ya esté medio transformado en **Chojin**.

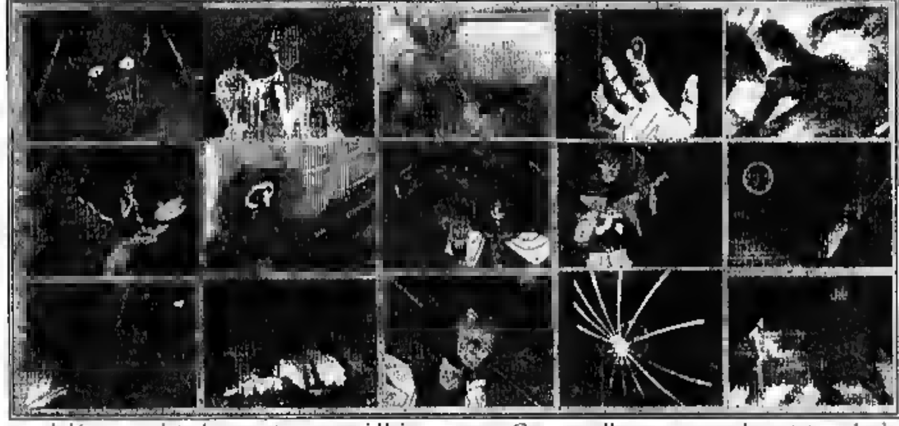
Antes de que la pelea vaya a más, aparece **Megumi** haciendo que la parte **Takeaki** prevalezca y éste huya, seguido, claro está, por **Megumi**. **Takeaki**, viendo que no puede controlarse, decide suicidarse, pero es detenido por **Megumi**, que le ruega que lo deje ayudarle; parece que va a conseguirlo justo cuando aparece **Munhihausen**, que se lleva a ambos, aunque no sin que lo vea **Kuroko**.

Mientras tanto, **Akemi** reanima a **Nagumo**, quien se pregunta frustrado por qué está pasando eso. Hace por fin su supuesto, **Nagumo** no puede hacerlo, sin embargo dice que lo ayudará. Es entonces cuando llega **Kuroko** y relata lo sucedido.

Y llegamos a la pelea final en los rascacielos de **Shinjuku**, donde **Munhihausen** está invocando definitivamente al **Señor del Caos** a través de un aparatejo casi idéntico al de su padre, sólo que habiendo corregido el error que cometió éste: en el centro de la misma hay una chica desnuda que ofrece al demonio en cuestión; para horror de **Kohoki**, la chica es **Megumi** (pues está enamorado de ella), y cuando se entera de que su utilidad es en realidad sacrificio y que no saldrá con vida, ya que **Munhihausen** ordena a **Takeaki** que la mate (a base de polvos, una muerte cuando menos dulce), se revela contra **Munhihausen**, pero no puede nada contra él y éste lo controla mentalmente.

Finalmente llega la caballería (=**Nagumo** & **Amano**), y empieza el combate: **Amano** tiene que librarse de **Kohoki**, cosa que no le cuesta mucho (me encanta cuando grita eso de: "taste the power of **Amano Jyaku**!!" (=¡¡Prueba el poder de **Amano Jyaku**!!)), pero después tiene que librarse de **Munhihausen** (a quien reconoce como el hombre de su sueño), y eso, y teniendo en cuenta que, después de **Yasunori Kato** es el mejor malo que puede verse por las películas que rondan por ahí, no es fácil: al final lo consigue gracias a las aspas de un helicóptero que había por allí. Es el turno de **Nagumo**, que tiene que vérselas con el **Señor del Caos**. Físicamente no puede con él, por lo que intenta convertirlo de nuevo en **Takeaki**; no puede hacerlo y en el ataque final tiene que intervenir **Megumi** (que había sido liberada por un moribundo (y mentalmente liberado) **Kohoki**), quien, muy a su pesar, lo mata.

Entonces, perdido por la ciudad y cubierto solamente con un abrigo aparece **Takeaki**, quien no recuerda absolutamente nada (final feliz, ¡oh, qué bonito!).



aparición magistral nuestro queridísimo **Amano**, quien le dice que es culpa suya, que el culpa de la transfusión de sangre que le hizo, y que lo único que puede hacer es matarlo, que es lo mejor para todos. Por

Como epílogo, vemos la estatua de la **Puerta Prisión**, y ante ella el cibernético **Munhihausen** que aparecía en el futuro viendo cómo el cadáver del **Señor del Caos** se clava en ella y hace que algo dentro de la estatua cobre vida y empiece a latir, es decir, todo este follón ha sido tan sólo para preparar al monstruo definitivo, aquí es cuando falta el cartelito de: "nos vemos en **Urotsukidoji III**".

¿Y qué pasa con el pobre **Niki**?. Pues de momento está siguiendo un tratamiento de lavado de cerebro y reconversión a base de humillaciones por parte de tías guarronas. Cuando éste realmente las odia mucho, aparece un demoniejo asqueroso que le ofrece poder, "tan sólo" tiene que cortarse... bueno, ese órgano masculino al que todos los chicos tenemos mucho cariño y sustituirlo por otro que él le ofrece, además de tener que regarlo después con sangre de un par de personas. Aunque al principio **Niki** se resiste, cuando sus padres le dan otra ración de cariño (aquí se ve una vez más el típico malo japonés, es decir, el que en realidad no es malo, es que las circunstancias lo han hecho así) se decide. Sin embargo el monstruo mintió, lo que hace es, cuando más tarde se dedica a folletear mucho, perderla definitivamente (ouch, eso duele sólo de oirlo), y si quiere recuperarla tendrá que obtener sangre y esperma del **Chojin** (eso sí, algo de poder si que consigue).



Así es como nuestros amigos se encuentran con un **Niki** matón que se está limpiando a todas las bandas de los alrededores y follándose a casi todas las golfillas del lugar también (tirándose a las cuales es cuando pierde su tan apreciado miembro). Así es como tiene lugar el primer enfrentamiento **Nagumo-Niki**, aunque éste no va muy allá, tan sólo sirve para que **Amano** y **Megumi** se huelan lo que está pasando.

Por consiguiente, **Amano** actúa: pilla al demoniejo y lo liquida, apareciendo entonces el propio **Suikakujyu**, que resulta ser un viejo enemigo de **Amano**, y además el causante del famoso terremoto de *Kanto* del 1 de Septiembre de 1923 (el que según **Doomed Megalópolis** <u>no</u> causa **Yasunori Kato**) al despertar al gran Dios **Mao** (pensando que, si destruía *Tokio*, destruiría también al **Chojin** o a sus progenitores). Por cierto, el guapo y narcisista **Suikakujyu** no ha perdonado a **Amano** que aquel día le marcara la cara (cuando impidió la destrucción total, si bien no el terremoto).

Aunque al principio parece que el **Makai** domina, pronto se ve que el buen **Amano** tan sólo estaba haciendo comedia para que **Suikakujyu** le contase sus planes, tras lo cual se lo carga sin problemas. (Me

encanta **Amano**, ¡pero qué vacilón que es!, me recuerda a **Vegeta** y a mí mismo).

Lejos de allí, **Nagumo** sigue abusando de la vulnerabilidad de **Akemi**, y cuando la convence de que le haga una mamada éste no puede resistirlo y se corre antes incluso de que empezara, con el consiguiente riego facial a la pobre **Akemi**. Raudo y fugaz aparece **Niki**, quien, tras sorber el semen de **Nagumo** se la lleva y lo reta.

El combate es breve, nada más llegar, **Niki** destroza a **Nagumo**, fin de la pelea, **Niki** puede ahora disfrutar su merecida victoria violando a su querida **Akemi**... o eso parece, ya que antes de que esto ocurra **Nagumo** resurge del montón de vísceras en el que se había convertido. Aunque **Niki** consigue también sangre suya, la lucha tiene un claro vencedor: **Nagumo**.

Sin embargo, la victoria le cuesta cara, pues acaba de destripar a un amigo, y **Nagumo** cae en una crisis de personalidad, huyendo del lugar.

Esta crisis hace dudar aún más a **Amano**, quien decide visitar al **Elder** que, estando próxima su muerte, decide usar sus últimas energías en enviar a **Amano** al futuro para que pueda ver si **Nagumo** es realmente el **Chojin**.

Amano se encuentra en un futuro arrasado en el que impera la ley del más fuerte y en el que las mujeres son un simple y mero objeto sexual. Descubre también a **Nagumo** transformado en el **Chojin** destrozándolo todo, excepto el castillo de *Osaka*; **Amano** intenta pasar dentro para descubrir qué es lo que está pasando, pero no puede y regresa al presente.

En esos momentos, las sirvientes de **Suikakujyu** consiguen que éste retorne a la vida, volviendo de inmediato a la *Tierra* para encargarse del **Chojin**.

Akemi encuentra a **Nagumo** y, tras unas palabras tiernas y de comprensión, hacer el amor (como nota aclararé que es la primera vez que **Akemi** hace realmente el amor, hasta ahora tan sólo se la habían follado), acto durante el cual **Nagumo** se transforma, cosa que **Akemi**, aunque al principio se asusta, acaba por aceptar. Por primera vez el **Chojin** no revienta a la chica cuando eyacula y, lo que es más importante, **Akemi** se queda embarazada. En ese momento se oye el llanto de un niño, los tres mundos se fusionan y **Nagumo** se transforma en el **Chojin** empezando a destrozarlo todo y a todos (incluso a **Megumi** si no llega a ser por la salvadora aparición de **Amano**).

Pero alguien más está actuando, **Suikakujyu** invoca de nuevo (pese a las advertencias de **Amano**) a **Mao**. El combate entre dioses es espectacular, pero finalmente el **Chojin** prevalece. Mas, con su último aliento, **Suikakujyu** consigue hacer dudar a **Amano** diciéndole que el **Chojin** es en realidad malvado y que él es el único ser con suficiente poder como para destruirlo ahora que está débil tras su enfrentamiento con **Mao**. **Nagumo** duda mientras **Nagumo** empieza a recuperarse, como demuestra al atacar a **Amano**, y seguramente hubiese acabado con él si no llega a ser por el sacrificio de **Kuroko**, tras lo cual el **Chojin** se carga también a **Megumi**. Un último ataque sobre **Amano** es lo que desborda el vaso, y un decepcionado y frustrado **Amano** ataca con todo su inmenso poder.



Lo consigue, consigue herir al mismísimo **Chojin**, y penetra en su mente. Allí, prisionero, descubre a través de **Akemi** (que está también dentro de su mente) la terrible verdad: **Nagumo** no es el **Chojin**, es su hijo, el hijo que acaba de crear junto con **Akemi**. El **Chojin**, efectivamente, creará un mundo mejor, pero será a costa de destruir los viejos (de lo que se encargará **Nagumo**) puesto que... no le satisfacen (un tanto cruel para un Dios benefactor); esto hace saltar a **Amano**, pero es detenido en seco por las defensas internas de **Nagumo**. Sin embargo, sus esfuerzos consiguen que **Akemi** recupere parcialmente su mente, ayudándole a salir. Por unos momentos, parece que **Akemi** va a conseguir que **Nagumo** la mate y después se suicide, pero la voluntad y el poder del/de la **Chojin** resulta ser más fuerte, se refugia (más bien refugia a su madre) en el castillo de *Osaka* y el destino de los tres mundos está sellado.

Pero **Amano** sigue con vida (y también **Megumi**), y, más deseando que sus esperanzas fuesen ciertas que otra cosa, hace un juramento: "¡Veré ese mundo perfecto, esperaré para comprobar que la leyenda del **Chojin** es cierta!, y hasta entonces... ¡¡¡no moriréeeeeeeeeeee!!!

Hasta aquí las dos primeras películas publicadas en *España*, que en *Japón* fueron cinco AOVs titulados:

1.-El nacimiento del Chojin
2.- La maldición del Chojin
3.- Inferno final
4.- Un oración por la resurrección del Señor del Caos
5.- Batalla en los rascacielos de Shinjuku

Sin embargo, y para darle un poco de cohesión cronológica, yo he contado las AOVs 4 y 5 (las correspondientes a la segunda película) tras la primera.

Y ahora viene el turno de comentar la tercera película, que son otras cuatro AOVs (reunidas bajo el título de **Notas del Futuro**), llamadas:

1.- El nacimiento del verdadero Chojin
2.- El misterio del palacio de Caesar
3.- La caída del palacio de Caesar
4.- Viaje a lo desconocido

Tan sólo comentar, antes de empezar, que en esta segunda lista de AOVs el dibujo cambia muchísimo (para mejor), pero el doblaje, al menos el inglés, es infinitamente peor, y creo que hasta la música es peor, pero eso podría haber sido una patochada de los de **Kiseki Films** (pues son ellos y no los de **Manga Vídeo** quienes han publicado este segundo conjunto de AOVs con el título de **Urotsukidoji III, el retorno del Señor del Mal**.



Nos encontramos en la *Tierra*, pero en una *Tierra* extraña, ya que es la fusión de los tres mundos de marras ya hace páginas mencionados. En ella impera la ley del más fuerte y los asesinatos y violaciones están a la orden del día, al menos en lo que antes era *Japón*, pues parece que el resto del mundo no sufre (por el momento) los efectos del **Dios Destructor Nagumo**, que se está limpiando todo lo que está en unos cuantos kilómetros a la redonda. Precisamente una potencia de esa parte no afectada del mundo (supongo que la americana, que es la que siempre se mete donde no la llaman) decide que *Japón* se ha vuelto peligroso y que hay que eliminarlo del mapa (quizá no signifique nada, pero el presidente es en realidad un **Makai** (que se dedica, tras la orden, a tirarse sin contemplaciones a la golfa con la que ya lo estaba haciendo antes de transformarse, esto lo digo, además de por el guiño que supone que el presidente de los *U.S.A.* sea un demonio, porque nada más empezar ya hay una censura bestial, pues cortan imágenes por un tubo)).

Sin embargo esta decisión no sirve para nada, pues **Nagumo** arrambla con la flota e incluso se ventila al "presidente" (esto no tendría mayor trascendencia si no fuera porque el presi estaba en un satélite en el espacio (poderosillo el amigo **Nagumo**, ¿eh?)).

Unos veinte años más tarde la vida sigue (un poco cambiada pero sigue), cuando de pronto y sin previo aviso, en el castillo de *Osaka* el **Chojin** anuncia a su madre que debe nacer en ese mismo momento. **Amano** (que estaba tan ricamente con **Mimi**) siente su poder y acude presto al castillo, para descubrir una masacre y al **Chojin** en la forma de un niñito encantador. **Amano** le pregunta que por qué ha nacido tan pronto cuando le dijo que no nacería hasta dentro de unos cien años, que si es que acaso el gran **Chojin** es un mentiroso. El **Chojin** contesta que no, que él no miente, pero que la situación ha cambiado, que ha aparecido en la Tierra **Kyoo, el Malvado**, alguien que intentará (y tiene poder para) matarlo; **Amano** responde que ni hablar, que es imposible, que su poder no puede igualarlo, que nadie puede matar al **Chojin**, a lo que éste responde que todas las vidas llegan a su fin, y la suya también, que la única diferencia es que por el momento él es más poderoso que otros seres; dice, finalmente, que debe protegerlo, por lo que le encarga la misión de descubrirlo y destruirlo.

Tras esto empieza a envejecer y a retraerse (lógico pues ha nacido prematuramente), expulsando a **Amano** (quien tiene que encontrar a alguien que no sabe ni cómo es) del castillo. **Megumi** se reune con él y entonces **Amano** recuerda a **Munhihausen** y a lo que dijo en la segunda peli, aunque esta vez los ingleses lo han traducido como: "Si hay un **Chojin**, debe haber un **Kyoo**" (visto está cómo se chupan eso de **Señor del Caos**). Se ríe mucho, dice que será divertido y se pone a la faena. Piensa que estará en algún sitio donde se sienta como en casa, en algún lugar donde haya guerra o destrucción, allí será donde mirará primero y entonces... entonces ya veremos.

Otro sitio, un lugar en llamas en el que se está desarrollando una batalla, bueno, más bien una masacre a simples humanos por parte de unos seres que no son ni **Ningenkai**, ni **Makai** ni **Jyujinkai**, sino **Makemono** (demonios-bestia). Su líder, **Buju** (quien tiene un propósito en la vida cuando menos interesante (follarse a todas las chicas del planeta)), tiene cuando está dispuesto a violar a una pobre chica una visión de una fémina excepcional, por lo que dice, esa visión ya se ha producido varias veces, pero antes de que pueda pensar más son atacados por los ¿hombres? de **Caesar** (al parecer los buenos de turno), obligando a **Buju** a huir miserablemente (quien huye un día vive para seguir follando, debe pensar).

Cambio de escena, nos encontramos en lo que debió ser antaño **Shinjuku**, una inmensa construcción agrupa y supera los semi derrumbados rascacielos: el palacio de **Caesar**. Allí, un siniestro hombre llamado **Faust** (¡ey, pero si es nuestro entrañable amigo **Munhihausen Jr.**!, puesto entonces será así como lo llamaré, a pesar de que en todo momento lo llaman **Faust**) está orando ante la estatua que se encontraba en la **Puerta Prisión** para que ésta le conceda el poder de controlar a **Kyoo** (y, de hecho, lo consigue, pues recibe una especie de esferita que se acopla en su mano cibernética (aclararé que este es el **Munhihausen** robótico que aparece al final de la segunda peli, y debemos suponer que las partes ortopédicas se las puso para arreglar los desperfectos que el amigo **Amano** le causase en su enfrentamiento en los rascacielos de **Shinjuku**). Aparece entonces el propio **Caesar**, un gordo sentado en una silla flotante, quien tras preguntar que qué es esa bola y enterarse de que es algo relacionado con **Kyoo** empieza a contar sus planes de conquistar el mundo y que tan sólo el **niño-Chojin** puede detenerlo, por lo que debe encontrar y dominar a **Kyoo** para que éste acabe con el antes mencionado. Un comentario de **Caesar** aclara que **Munhihausen** no es su subordinado, sino que son socios, pues dice que cuando unieron sus fuerzas ambos salieron ganando. Se ve entonces a un montón de **Makemono** esclavos que están alimentando lo que parece ser... bueno, la verdad es que no me he enterado muy bien y quizá me equivoque en esto, pero creo que es algo así como el depósito de almas de todas aquellas criaturas asesinadas por **Nagumo**, y que es también algo relacionado con su corazón (es que está pésimamente explicado).

En otra parte del palacio, una preciosa chica (**Alector**) se pregunta por qué su padre (**Caesar**) odia tanto a los **Makemono** cuando éste aparece y se lo explica, diciendo también que esa es la razón por la que le está prohibido el mundo exterior y termina advirtiendo que no lo traicione o que la matará (amor de padre, sí señor).

Nuevo cambio de escenario, esta vez en la parte "dura" de la ciudad, donde **Buju** está dando una paliza a unos pringados en un bareto cutre. Aparece una mujerzuela que le pregunta si pelear es lo único que sabe hacer, a lo que él le responde que por qué no lo comprueba ella misma. Mientras se dirigen al cuchitril se ve que **Amano** vigila a **Buju** pues sospecha de él, a pesar de que aún está un poco receloso, pues piensa que un animal borracho como él no debería ser problema para el **Chojin**, aunque siente algo extraño en él. También durante el camino al cuartucho **Buju** y su zorra se encuentran con una especie de monjes que dicen estar enviados por el sacerdote del templo de **Kyoto** y que le advierten que ha sido elegido por Dios y que su destino es ayudarle y servirle, **Buju** se ríe y los monjes se marchan recitando una profecía. **Amano** se queda realmente mosqueado, pues aunque ahora ya está seguro de que **Buju** es alguien a quien debe vigilar, no sabe quién demonios es el sacerdote del templo de **Kyoto**; aparece entonces **Mimi**, quien, a pesar de que **Amano** le dice que está ocupado, lo convence con frases del estilo: "te he localizado siguiendo a mi coñito" o "mi coñito necesita una buena bebida de leche". Tanto **Buju** como su acompañante hacen caso omiso y empieza entonces un polvo (con una misteriosa esfera oscura tapando (bueno, más bien difuminando) ciertos sitios donde debería haber otras cosas) al más puro estilo peli porno, con frases del tipo: "¡fóllame duramente, más fuerte!" (¡¡¡joder!!!). Cuando terminan la chica se rebela como una bruja-demonio que aprisiona y se lo lleva. Por supuesto, antes de que esto ocurra aparece **Amano** todo chulo cruzado de brazos (la verdad es que la pose mola) diciendo que lo escupa.

La mujer-demonio, aunque lo conoce (el amigo **Amano** se está haciendo popular), se niega, por lo que **Amano** sigue diciendo vaciladas. Desgraciadamente, se confía y el ataque de la bruja lo coge por sorpresa, dejándolo humillantemente vencido. Afortundamente para él, cuando la demonio se marcha llega **Mimi** y lo libera. Conclusión de **Amano**, hay alguien compitiendo con él en su búsqueda de **Kyoo**; bien, piensa, eso hace la cosa interesante (¡pero cómo se puede ser tan fantasma, es que ni yo mismo!).

Una vez llevado a presencia de **Caesar**, **Munhihausen** revela que **Buju** no es más que un **Makemono** al que habrán confundido por su aspecto y comportamiento, pero que emite unas ondas síquicas que quizá podrían conducirles al auténtico **Kyoo** (además la bolita de su mano brilla). **Caesar** pide a **Buju** que los ayude, pero éste se niega diciendo que le han hecho ver que es importante y que lo

necesitan, pero con un poco de ayuda de **Munhihausen** acepta rápidamente. Además, la bruja-demonio avisa a **Munhihausen** de que **Amano Jyaku** también está metido en el ajo.

Estando **Buju** prisionero, se presenta **Alector** diciendo que lo ayudará a escapar si éste le enseña el bajo mundo exterior. El rostro de **Alector** le es familiar a **Buju**, a pesar de que ésta tiene el pelo y los ojos verdes y la cara de su visión era una pelirroja de ojos castaños; finalmente, **Buju** acepta pero a cambio de un pequeño precio.

Ambos escapan, y la noticia de que su hijita lo ha traicionado no hace muy feliz a **Caesar**. **Buju** muestra a **Alector** el cruel mundo exterior donde él y los **Makemono** viven bajo la vigilancia de **Munhihausen** a través de la bolita de su mano, que le muestra también que se dirigirán al *Valle del Gran Águila* (y eso que tiene el tamaño de una canica, ¿dónde carajo venden cosas así, que yo quiero?).

Efectivamente, allí es donde llegan, concretamente a un templo, donde **Buju** decide cobrarse el precio que **Alector** tenía que pagar que, como no era muy difícil suponer, es follársela. Tras un polvo extra censurado, ambos se corren, y en ese momento se oye un llanto, ¿no os recuerda al nacimiento del **Chojin**?, el caso es que **Amano** se pone en guardia y **Buju** parece volverse loco, dirigiéndose a matar al bebé pues dice que su llanto lo está destrozando. Sin embargo, alrededor del bebé aparecen una especie de kurokos al grito de: "¡No la mates!". **Buju** se los quita de enmedio pero no puede matar a la niña, a quien coge en brazos muy feliz, pues al tocarla el bebé se pone a reír.

Mientras tanto el ejército de **Caesar** llega al templo, dentro del cual **Alector** dice amar a **Buju** y hay un par de escenas pastelosas. El caso es que disparan a **Buju**, **Alector** se pone delante recibiendo el impacto y dejando a **Buju** impresionado y diciendo que es la criatura más dulce y bella que ha visto jamás (¡vaya pastelco!). Resumiendo, **Caesar** decide que ya no necesita a **Alector** y su ejército empieza a disparar a diestro y siniestro, matando también a **Buju** (quien al menos consigue proteger al bebé (por cierto, la niñita sí que tiene el pelo rojo y los ojos marrones)). La pareja feliz ha muerto, suena musiquita triste y fin... ¡no!, pues aparece **Amano** razonando que eso no puede ser todo, que no entiende cómo el **Chojin** estaba preocupado por un imbécil como **Buju**; efectivamente, la niñita empieza a llorar y, de pronto, sobre las montañas del valle sobre las que brilla la luna llena empiezan a surgir columnas de luz y a sonar música de **Chojin**. **Munhihausen** sonríe, ha llegado el **Dios Destructor Nagumo**. (Nota que no entiendo, cuando **Amano** lo ve le pregunta: "**Nagumo**, ¿eres realmente tú?, ¿resucitado?"; bien, ¿cuándo narices matan a **Nagumo**?).

—¡¡No!!, ahora lo entiendo—, dice **Amano**, —esa niña tiene que ser...—

—...**Kyoo**—, concluye **Munhihausen**. Y **Nagumo** comienza a destrozar al ejército de **Caesar** (¿protegiendo a la niña?).

Castillo de *Osaka*, un chico está frente a **Akemi**, de su boca surgen estas palabras: "Madre, debo luchar, madre, perdóname". El chico se gira mostrando su rostro y, la verdad, para ser el **Chojin** se parece bastante a **Nagumo** y no a un monstruo horrible.

Y hasta aquí la primera AOV, y quizá antes me haya precipitado un poco al decir lo de la música, la verdad es que esta vez no me ha parecido tan mala, no sé por qué tenía un mal recuerdo de la primera vez que la vi. Así que nada de mala música, igual de buena que la de las pelis editadas en *España* (aunque mantengo lo de los pésimos dobladores (y lo del mejorado dibujo de los personajes)). Vamos allá con la segunda.



Nada más empezar, se oye a **Munhihausen** decir: "Donde *Dios* está presente, así lo está el *Diablo*; donde está el **Chojin**, también está **Kyoo**" (buen principio, sí señor). Tras un resumen en el que, por ejemplo, aparecen escenas (muchas) del polvo entre **Buju** y **Alector** que no aparecieron en la primera entrega (pero capullos, ya que censuráis por lo menos no lo dejéis patente de un modo tan obvio, que por lo menos al espectador le quede la duda de si es que en *Japón* realmente estaba así de censurada, pero mira que mostrar en el resumen imágenes cortadas de la peli anterior...), y **Amano** cuando está frente a **Nagumo** dice algo distinto a lo que yo he traducido antes (concretamente se pregunta por qué ha aparecido, lo que explicaría el "resucitado" antes traducido que no viene para nada a cuento, que sería un error garrafal de los traductores (¡bien por ellos!)), vemos cómo **Caesar** recupera el cuerpo de **Alector** mientras **Munhihausen** está eufórico. Entonces el pozo raro en el que estaban las almas de los que había matado **Nagumo** salen una especie de serpientes (no sé si su nombre es **Nécoras** (lo que tendría sentido dado su aspecto) o **Nekross** (es casi imposible distinguirlo, al menos para mí), por lo que las llamaré **Nekross**, que me gusta más) que, al igual que **Nagumo** en sus primeras transformaciones, absorben todo lo que pillan a su paso.

Por fin **Amano** se planta frente a **Munhihausen**, pero éste invoca a **Nekross** (para comprobar los poderes de **Kyoo**), con quienes se fusiona y las cuales, y por increíble que parezca, derrotan y controlan al **Dios Destructor Nagumo**. Una vez controlado, **Munhihausen-Nekross** (domina **Munhihausen**, por supuesto) le ordena matar a la niña, pues al fin y al cabo si no lo hace será ella quien acabe con él en el futuro (¿cree **Munhihausen** que **Nagumo** es el **Chojin**?). **Amano** intenta detenerlo, pero **Nagumo** lo repele y ataca a la niña, sin embargo ésta hace aparecer otras serpientes (estas con espinas (y que podrían ser los penes del propio **Nagumo**, no se ve muy claro)) que acaban finalmente con **Nagumo**. **Munhihausen** se hace entonces con la niña y desaparece. **Amano** hace lo propio llevándose consigo el cuerpo de **Buju**.

Volvemos entonces al palacio de **Caesar**, donde están "curando" a **Alector**, que no es sino un androide, pues la auténtica **Alector** murió a manos del **Chojin**, bueno, en realidad fue a manos de **Nagumo** (creo, es que no distingo a **Nagumo** del **Chojin**), que fue el que apareció cuando tiempo atrás **Caesar** intentó invocar al **Chojin** para matarlo. No lo consiguió, y la represalia de **Nagumo** pilló a la recién llegada **Alector**, por eso **Caesar** odia tanto a **Nagumo-Chojin**. (Bueno, en realidad el flashback dura bastante más, pues **Caesar** explica sus planes, aparece también una secta amorosa que ese joven y no impedimentado **Caesar** tenía, se ven escenas en una especie de pirámide donde están grabadas cosas sobre los tres mundos y todo eso, se ve el proceso de invocación... pero es que no es trascendente y me empiezo a quedar sin espacio).

Aparecen **Amano** y **Buju** (en un sitio muy bonito), con el primero explicándole lo que está pasando (como, por ejemplo, cómo **Buju** ha resucitado gracias al poder de **Kyoo**, cuyo nombre como niña es **Himi**) y que todo el mundo tiene un destino, incluso un deshecho insignigicante como él, puesto que lo más probable es que su papel sea el de proteger a **Himi**. **Amano** hace recuento de la importancia del destino, de las veces que ha visto cómo grandes voluntades (como las de **Akemi** y **Nagumo**) se han visto anuladas por su fuerza, lo que a veces lo ha puesto triste, pero que en parte también siente un poco de curiosidad, puesto que si hay un destino también puede que haya un más allá, y por eso él no teme a la muerte. De hecho, intentará frustrar los planes de **Caesar** de unas a la niña contra al **Chojin**, pues está seguro de que lo hará. **Buju** no se queda muy convencido y **Amano** le dice que se lo piense mientras él vuelve al palacio de **Caesar** a vigilar

(aunque los kurokos le dicen que no puede matar a **Himi**), aunque a modo de despedida le recuerda a **Buju** la muerte de **Alector**, lo que lo hace reaccionar diciendo que **Caesar** debe morir por ello. Por último, mientras se marcha volando **Amano** suelta su típica parrafada fantasmal de que detendrá cualquiera que sea el plan que **Caesar** y el malvado **Munhihausen** hayan trazado (¡pero qué vacilón que es, me encanta!).

Mientras tanto, unos fugados esclavos que trabajaban en la masa informe de la que salió **Nekross** planean un ataque al palacio de **Caesar** y liberar al resto de prisioneros.

Estatua de la **Puerta Prisión**, y en el hueco que empezó a latir cuando el cuerpo del difunto **Señor del Caos** se clavó en ella está la niñita. **Caesar** teme que la historia no se pueda cambiar y que el **Chojin** sea demasiado poderoso incluso para la niñita, pero **Munhihausen** lo tranquiliza diciéndole que tienen no sólo a **Kyoo** sino también al demonio **Nekross** y que por tanto el **Chojin** no tendrá ninguna oportunidad cuando el **Señor del Caos** (**Kyoo**) despierte y se fusione con **Nekross**. Explica que **Nagumo** no ha muerto, si bien quedó muy maltrecho y está recuperándose. Avisan entonces a **Caesar** de que **Alector** ya está totalmente restablecida, pero cuando éste va descubre con decepción que aún recuerda (y ama) a **Buju**.

A la vez que un montón de misiles son preparados, **Caesar** se tortura pensando en por qué el comportamiento de **Alector** y divagando sobre su poder, pero es interrumpido por uno de sus científicos que le dice que las ondas síquicas han cambiado, que **Kyoo** está despertando y que eso está produciendo una reacción en **Nekross**. En ese momento, en el castillo de *Osaka* el **Chojin** ha establecido contacto psíquico con **Himi**. "¿Quién eres tú?, ¿por qué has nacido?, ¿por qué estás aquí?, ¿eres mi enemigo?, **¿eres mi enemigo?**", sus preguntas no hacen sino asustar a la pobre **Himi** y causar una excitación de la masa de la caldera que forma de nuevo a **Nekross**. Por su parte, **Munhihausen** empieza a conjurar, la batalla ha comenzado. **Nekross** avanza implacable arrasando a todo y todos a su paso, y **Caesar** ordena que los misiles antes mencionados empiecen una cuenta atrás.

En esos momentos, los fugitivos, que están en los silos, ven impotentes cómo **Nekross** avanza, mientras **Munhihausen** ve el sueño de su padre a punto de realizarse.

Caesar va al dormitorio de su hija a decirle que pronto tendrá todo lo que quiera (**Alector** se lleva la mano al vientre, ¿está embarazada?). Mientras tanto, **Nekross** trata por todos los medios de penetrar en la "incubadora" en la que **Himi** está, ayudado claro está por **Munhihausen**, que desea la fusión de ambos y ya se ha cansado de esperar pues comprende que **Kyoo** es todavía un bebé y no comprende quién es realmente. Cuando está a punto de conseguirlo, aparece (cómo no) **Amano Jyaku**, el combate está servido.

Tras unas primeras vaciladas por parte de ambos y un ligero ataque por parte de **Munhihausen**, éste sale al exterior de la sala, donde está la bruja-demonio que ya apareció en la primera AOV. Su pelea comienza mientras que **Nekross** sigue tratando de absorber a **Himi**, quien no para de llorar. En ese momento vemos cómo **Buju** tiene pesadillas hasta que aparece la chica que se mostraba en sus visiones (que ya se revela como **Himi** crecidita), quien le pide ayuda. **Buju** se la ofrece y acto seguido aparece en la sala de la estatua: saca a **Himi** de su habitáculo y observa asombrado cómo de la estatua emerge una espada. A tiempo, pues **Nekross** lo ataca, pero blandiendo la espada **Buju** consigue hacerlo retroceder, entonces la estatua abre los ojos y lanza un rayo que hace retroceder a **Nekross** y muestra la salida. **Buju** huye.

Cuando informan a **Caesar** de que **Buju** no sólo no está muerto sino que encima ha rescatado a **Kyoo**, **Alector**, que estaba también en la habitación, sale corriendo para buscarlo, pero su padre la captura con una especie de tentáculos y empieza a sufrir una extraña transformación. Por su parte, los misiles están a punto llegar a la ignición, lo que hace reaccionar a **Amano**, que acaba con su contrincante.



Ahora **Buju** debe enfrentarse a un iracundo **Caesar** (¿que se está follando a su propia hija?, parece que no, porque aún lleva las bragas, ¿pero entonces por qué gime como si si lo estuviera haciendo?), pero en vez de luchar le suelta una parrafada poética sobre el amor que ha encontrado con su hija. Resultado: **Buju** cae fulminado, la espada se desprende de su mano y tanto él como la niña son capturados por **Nekross**. En el último momento, **Alector** salta y se une a ellos en su cautiverio (y me decepcionaría mucho si fuese el poder de su amor lo que los liberase en el futuro), ni que decir tiene lo hecho polvo que se queda su papi. 30 segundos para la ignición y **Amano** se encara con **Munhihausen**... demasiado tarde, los misiles despegan y **Nekross** aparece.

—¡Ja, ja, ja, **Amano Jyaku**, el juego se ha acabado! ¡Perdiste!—

—¡Ya lo veremos... Aaaaaaaaargh!—

Y así termina la segunda AOV. Emocionante, ¿verdad?, supongo que os gustaría saber más, y de hecho podría comentar más, ya que ronda por ahí un número (el de Mayo) de **Mangazine** que avanza más aún (pues también comenta las dos AOVs restantes), pero prefiero no hacerlo ya que uno de los imperativos de **Minami** es no escribir sobre nada que no se haya visto o leído. Así que, aunque muchos otros fanzines lo hagan, yo no, tendréis que esperar a que las consiga y vea para saber el emocionante final de **Urotsukidoji: Notas del futuro**. (De todas formas, mentiría si dijese que no he leído ese número de **Mangazine** (eso sí, sólo hasta las AOVs que yo había visto, es decir, que no sé cómo acaba la historia), pues es obvio que algunos datos e imágenes los he cogido de ahí, aunque de todas formas no he sido fiel a sus textos pues, por ejemplo, en ese número a **Nekross** lo llaman **Fabrille** (y a pesar de que seguramente será su verdadero nombre, yo me ciño a lo que venía en la peli de **Kiseki**), o dicen que la derrota de **Amano** a manos de la bruja-demonio es fingida para así poder seguirla, cuando, al menos en la película, **Amano** parece sorprendido y enfadado de su derrota y, desde luego, no la sigue).

Bien, voy a ir cortando ya, no sin antes avisar de que cuando acabe esta saga aún quedará como mínimo otra, la de **La carretra del Infierno** (**Urotsukidoji IV**). ¿Qué pasará en ella?, ¿se casarán el guapo **Chojin** y la adorable **Kyoo** y tendrán a un precioso requetelahositachojin?, el tiempo lo dirá.

Bueno, claro, decir que **Urotsukidoji** es una saga de películas fabulosa, con un dibujo y una música admirables y, lo que es más importante, un guión envidiable, y todos aquellos que digan que es tan sólo una peli guarra y la compren únicamente por eso... pues bueno, que piensen lo que ellos quieran pero desde luego, según mi parecer, se equivocan de todas todas.



Nada más, únicamente pedir perdón por la enorme burrada de errores que habrá en este artículo, pero es que lo estoy haciendo a plazo vencido, es decir, no tenía que hacerlo yo y además le había previsto sólo 4 páginas, pero me he extendido y he pensado que valía la pena hacerlo, por lo que he aplazado el *Top Secret* que estaba planeado, he sacado uno de los artículos que estaban programados para el número 5 y he terminado de maquetar el fanzine, así que en cuanto esto esté terminado me iré corriendo a entregarlo en imprenta, que ya llevamos días de retraso, por lo que no puedo corregirlo. Así pues, perdón por los errores y espero que os haya gustado.

Lázaro Muñoz

Sentado en un zabuton

¡Hola amigo aficionado a *Japón*! Quítate tus zapatos y entra por favor. Siéntate en un *zabuton y* vamos a charlar. Primero, permite que me presente. Me llaman **Neko-chan**, es decir, en español **La Gatita**. Soy preciosa, afectuosa, cariñosa, buena y lanosa; toca mi pelo; puedes acariciar mi espalda... ¡Hurr!... ¿Qué te parece?, ¿eh?, espero que me escribas... Bien, ¿qué tema para charlar vamos a elegir hoy?... Ya veo que tienes dudas y estás pensando. Bueno... hoy vamos a hablar un poco de todo.

La casa

Nos encontramos en la casa japonesa. Mira alrededor. ¿Qué ves? Casi nada. El cuarto muy pequeño, las paredes que se mueven, el suelo cubierto de *tatami* (alfombras), los *zabutones* (almohadones) en los cuales estamos sentados, un pequeño *tsukue* (mesa) y nada más. Es muy cómodo vivir así, ¿no te parece?.

¡Ah! Tú quieres dormir. Por favor. Mueve la puerta del *oshiire* (armario dentro de la pared) y saca de él el *shikibuton* (colchón) y *kakebuton* (manta). Ponlo sobre el *tatami* y acuéstate. ¡Que duermas bien! Para que te duermas mejor yo voy a relatarte un cuento japonés.

El cuento

Érase una vez un año en el que el verano era muy caluroso, hacía mucho calor cada día y no llovía nada, ni una gota, había una terrible sequía, hasta que el antiguo pozo de *Kioto* donde vivía una rana se secó. Y la rana pensaba y pensaba qué hacer y decidió al fin abandonar aquel sitio e ir a vivir en otro: "Dicen que *Osaka* es muy buena ciudad y el mar no está lejos. ¡Me gustaría mucho ver al mar!". Y se dirigió esta rana de *Kioto* a *Osaka.*

Pero en *Osaka* hacía tanto calor como en *Kioto* y había la misma sequía. Hasta que el gran estanque se secó también. La rana que vivía en el estanque se pasaba todos los días mirando al cielo despejado y al fin decidió: "¡No he de quedarme en *Osaka*!. *Kioto* es la capital de *Japón* y allí vive *El Emperador*, a lo mejor allí hay muchas cosas interesantes." Y la rana de *Osaka* se dirigió a *Kioto*.

Entre *Kioto* y *Osaka* la distancia era de diez ri. Ambas ranas empezaron su viaje muy temprano por la mañana al mismo tiempo. Ellas saltaban muy rápido por el camino: una a *Osaka* y otra a *Kioto*.

Y alcanzaron las ranas la montaña *Tennozan* que estaba a medio camino entre *Kioto* y *Osaka*. Saltaban todo el día y estaban muy cansadas, tenían mucha hambre y mucha sed. Poco a poco ellas alcanzaron la puerta en las montañas y allí se encontraron. Se saludaron y se presentaron.

La rana de *Kioto* empezó a contar a la rana de *Osaka* sobre lo que pasaba en la capital. La rana de *Osaka* relató a la de *Kioto* sobre lo que ocurría en su ciudad. La rana de *Kioto* estaba muy desilusionada de que en *Osaka* no lloviera, y la rana de *Osaka* se afligió mucho al saber que en la capital tampoco llovía. Pero ellas no querían creer la una en la otra antes de verlo con sus propios ojos. —Voy a mirar desde la cumbre de la montaña a *Kioto*—, dijo la rana de *Osaka*. —Y yo también voy a mirar a *Osaka*. ¡Quisiera mucho ver el mar!— decidió la rana de *Kioto*.

En ese momento ambas ranas se levantaron sobre sus patitas de atrás, se enderezaron con todas sus fuerzas y empezaron a mirar todo con sus grandes ojos. La rana de *Kioto* trataba de mirar *Osaka* y la rana de *Osaka* quería ver la capital.

De repente la rana de *Kioto* gritó enfadada: "¿Qué es esto?. ¡La elogiada ciudad de *Osaka* se parece a *Kioto* como dos gotas del agua!. Decían: "¡Ah, mar!, ¡ah, mar!". ¡¡No hay ningún mar allí!!

La rana del *Osaka* gritó también: "¿Cómo puede ser? ¡Qué horror!. Decían: "¡Ah, *Kioto*!, ¡ah, capital!". Yo pensaba que había allí hermosos jardines, maravillosos edificios. ¿Y dónde están?. *Kioto* es simplemente la segunda *Osaka*.

—Si *Kioto* es tan parecido a *Osaka* no hay nada interesante en ella.—

—Si *Osaka* es tan parecida a *Kioto* no hay nada el bueno en ella.—

Y ambas ranas decidieron que no hacía falta seguir adelande. La rana de *Kioto* tenía que regresar a *Kioto* y la de *Osaka* tenía que regresar a su ciudad. Se despidieron y se marcharon...

¿Qué te parece?, ¿que por qué han visto ciudades tan parecidas a las suyas?. Bueno, hombre, los ojos de las ranas se encuentran en las cumbres de sus cabezas. Cuando ellas se levantaron sobre sus patitas sus ojos se encontraban atrás, casi en la espalda, y ellas vieron sus propias ciudades... A veces las personas humanas son como estas ranas... ¿De acuerdo? ¡Hurr!.

¿Ya no quieres dormir? Bien. Levántate, plega el *shikibuton* en forma de la letra Z, pon de nuevo el *oshiire* y siéntate en el *zabuton*. ¿Qué? ¿Tienes hambre? Oh...

La comida

En *Japón* en general hay dos tipos de la comida: la comida principal, obligatoria, y la comida complementaria. Naturalmente, la principal es el arroz, los japoneses lo comen con varias salsas. La comida complementaria es el pescado (que me gusta mucho), las legumbres y habas. Casi no comen la carne. ¿Sabes que *Japón* ocupa el primer puesto del mundo en pesca?. ¿Y qué país es el segundo?. Claro, *España*. Bueno... toma *hashi* (los palitos para comer) y come por favor. Dame por favor un pedazo de pescado. Gracias. ¡Hurr!... ¡Buen provecho!

El jardín

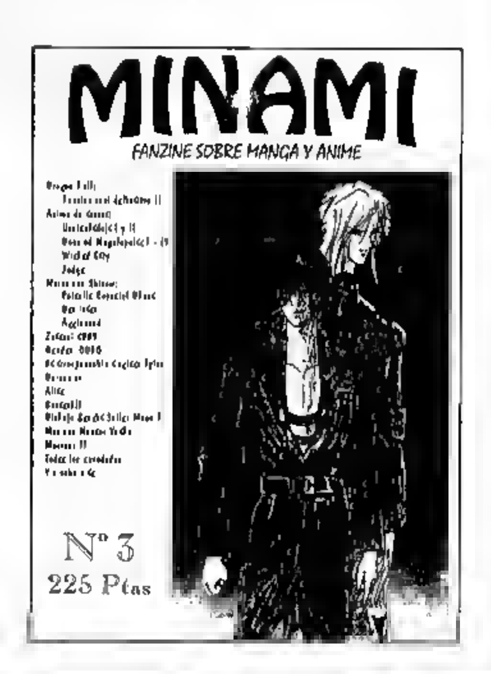
Después de la comida vamos a pasear por el jardín. ¡No te rías!. Verdaderamente es el jardín aunque se encuentre casi en dos palmas de la mano. Para mí es bastante. Mira, aquí están los árboles, las flores, incluso hay un pequeño estanque. Todo es pequeño pero todo es de verdad. Pasea, pasea como yo. ¡Oh, estos europeos...!. no es bastante el jardín para ellos, quieren ir a la calle...

La calle

¡Cuidado, amigo!. ¡No olvides la dirección!. Puedo imaginarme cuánto tiempo vas a buscar mi casa para volver... ¡Qué humano...! ¡Hasta luego! ¡Hurr!...

Neko-chan

(Las palabras de **Neko-chan** nos las ha contado **Tatiana Khliamova**)



Apaga y vámonos

Como habéis podido comprobar, este **Minami** ha sido algo más tardío que los anteriores (lo que ha restado novedad a gran parte de los artículos, como el de **Urotsukidoji**, el de **Dragon Ball** o el de **Street Fighter II**). A pesar de tener el verano de por medio, con tiempo para descansar y preparar con calma el número 4 que tienes entre las manos, han ocurrido muchas cosas que han alargado la fecha de salida: Lázaro volvió a *Madrid* mucho más tarde de lo esperado, Ricardo cambiaba de trabajo, lo que posponía la entrega de sus artículos casi indefinidamente, Juanki se mudaba de piso, Juan Luis tenía que retrasarse en espera de que llegase el juego súper novedad, Mae y Conchi... bueno, ellas cumplieron (pero tardaron mucho en entregar sus artículos). Este retraso incluía también a todas las cosas que afectan a la edición del fanzine; como contestar a los amigos que nos escribían. Pedimos perdón a todos por esto. De todas formas, el fanzine estaba listo para finales de Septiembre, pero aún faltaba el problema más acuciante, ya que, si todo esto os suena a poco, se incluía además el problema Nº 1: ¡Pasta para sacar el fanzine a imprenta!. Esto es algo que nos ha solucionado (¡UUUFFFF!) la tienda de cómics **Akira**, a la que agradecemos sinceramente su oportuna colaboración.

A propósito, a todos los aficionados al mundo del cómic-manga-fanzinero en general les interesará saber que los días 18 y 19 de Noviembre el colega Cels Piñol se pasará por *Madrid*, precisamente por la susodicha tienda **Akira** para hacer la presentación oficial del **Fanhunter** nº4, del que además firmará ejemplares.

Pasado todo ello, aquí estamos con renovadas fuerzas dispuestos a afrontar este segundo año de existencia de **Minami**. En el próximo número podréis encontrar, aparte de los habituales **Ranma ½** (comentaremos las dos primeras películas y, si es factible, la tercera, además de la conclusión del artículo en este número visto) y **Dragon Ball**, habrá artículos comentando las películas de **Criying Freeman**, las películas o series que tengan relación con el vampirismo, terror o similares (podréis leer algo sobre ello y sobre **Mamono Hunter Yoko**, **Vampire Hunter D** o **Vampire Princess Miyu** entre otros). También habrá un macro artículo sobre **Santuario**, **Maison Ikkoku**, **Akira** (comentando el nuevo final y comparando las ediciones japonesas y americana (es algo que Lázaro tenía que haber hecho para este número, pero al final le falló tiempo))... Encontraréis también artículos sobre **Tokio Babilon** o **Wind of Amnesia**, aparte de los ya conocidos sobre cultura japonesa, noticias y correo de los lectores. Tendremos también algún artículo de nuestro corresponsal (¡¿¡Pepe!?!) en *Japón* y otros artículos de opinión (ya hay un súper *Top Secret* que por falta de espacio no ha podido salir en este número, pero que saldrá en el siguiente).

Pero bueno, vamos con el análisis de este número que, modestamente, pensamos que es muy positivo, creemos que tiene gran cantidad de información, opinión y buen humor, y eso para nosotros es lo que cuenta, esperamos que a vosotros también os lo parezca. Aprovechamos para pedir perdón por lo errores que haya a lo largo y ancho del fanzine, pero es que hubo mogollón de entregas a última hora y Lázaro bastante tuvo con poder picarlos y maquetarlos todos a tiempo como para encima tener que leerlos y corregirlos. Repito, disculpadnos.

Además, tenemos que excusarnos por el nuevo aumento de precio. Creednos que nos ha dolido a nosotros más que a vosotros (sobre todo a Lázaro y Ricardo, que cuando vieron que las cuentas obligaban a hacerlo pillaron un cabreo que tuvimos que escondernos), pero es que de verdad que era inevitable. De todas formas, os garantizo que seguimos sin tener ningún ánimo de lucro, y que ese aumento ha sido únicamente para que, vendiendo todos los ejemplares de la tirada, tuviésemos no pérdidas sino ganancias (que, por cierto, caso de una venta total no llegarían a las 5 cifras, así que fijaos el ánimo de lucro que tenemos). De todos modos, tened en cuenta que con el precio también ha aumentado el número de páginas (algo es algo), y, por otra parte, seguimos siendo uno de los fanzines más baratos que existen por ahí (si no el que más).

Pues nada más, tan sólo desear que el fanzine os haya gustado, y que esperamos encontraros a todos de nuevo en el próximo número. Como siempre, para consultarnos cualquier cosa podéis escribirnos a las direcciones que abajo se indican.

Durante el curso:

Lázaro Muñoz
C/ Francisco Suárez nº7
28036 MADRID
Tlfno: (91)3456662
Fax: (91)3455547

Durante un periodo largo de vacaciones:

Lázaro Muñoz
C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1ºE
02002 ALBACETE
Tlfno: (967)226976
Fax: (967)507269

Si no queréis calentaros la cabeza:

Ricardo López
C/ Fernando el Católico nº70, 1ºD
28015 MADRID
Tlfno: (91)5443640

Y para que no digáis que sólo ponemos direcciones de chicos y que no podéis escribiros con chicas guapas aficionadas al manga/anime:

Mae García Fernández
Av. Ciudad de Barcelona 108, 3ºD
28007 MADRID

O también a:

Concepción Corrales
C/ Valencia nº2, 2ºC
28012 MADRID

Por razones obvias, no incluimos sus teléfonos.

Y nada más, ¡hasta el número 5!

Yamatá!

P.D.: Y es posible que para dicho número 5 haya alguna que otra sorpresilla.

















COMICS
ILUSTRACIÓN
CINE • VIDEO
ROL

C/ LUNA, N.º 11
28004 MADRID• TELF.: 521 63 00
CALLAO, NOVICIADO

Si te interesa publicidad en Minami escribe a:
C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1º E
02002 ALBACETE